Popsoft

2005年 总第202期

半月刊

大众软件®

www.popsoft.c

电脑应用和娱乐的第一选择

17

游戏改变生活

48 四不像还是啥都像?
——Windows Vista Beta 1预览及憧憬

89 献给学生族
——如何选择第一台笔记本

161 《阿猫阿狗2》欢乐攻略

ISSN 1007-0060

《剑侠情缘》目前已经进入中国台湾，以及韩国、日本、马来西亚、新加坡、越南……

9月 公测

详情请登录:
jx2.kingsoft.com

KINGSOFT

팡야
PANGYA
PangYa
时尚
PANGYA
醉流行
尽领炫彩时尚魅力
齐享万人挥杆乐趣
9月，PangYa畅行无阻
即刻进入永久畅玩
欢乐数码™
Happy Digital
www.happydigi.com
客服电话:(028)84399455
NTREEV SOFT
HanbitSoft

05年战国史诗巨作 国产天价网游
天骄
World of Qin 2
第二部资料片
即将火爆开启
资料片开放内容：
五行子技能
燕国冰雪场景
终极帮派功能
疯狂冒险任务
更多精彩，尽在史诗巨作天骄II
运营商：北京目标在线科技有限公司
地址：北京市海淀区学院路7号弘彧大厦七层
客服电话：010－82306868
传真：010－82306885
目标在线
目标软件
连邦
Unif

中国网游　傲世登场
目标在线科技有限公司
客服电话：010—82306868
传真：010—82306885
网址：www.fodonline.com

傲世
ONLINE
目标十年巨献
9月正式内测
火爆启动
目标在线
www.object.com.cn
目标软件
www.object.com.cn
FEDERAL
连邦

数字娱乐 一站购齐

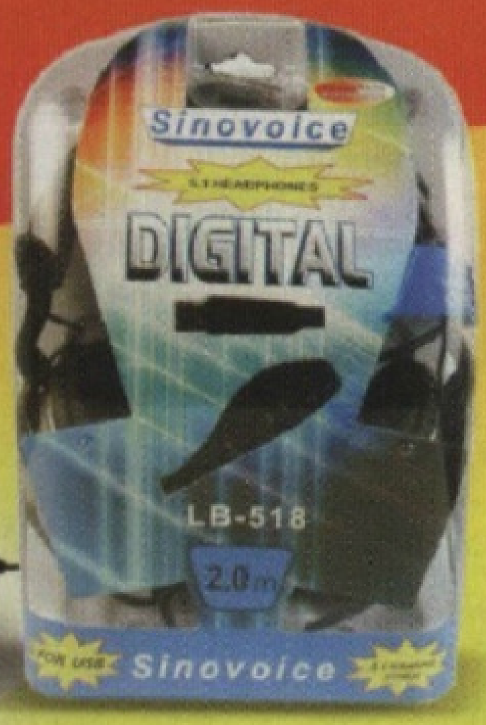
易都网 edogame.com

大众软件 Popsoft
WWW.POPSOFT.COM.CN

易都大卖场

www.edogame.com

游戏点卡 动漫周边 在线影视 手机游戏 数码产品



赛诺威耳机LB-518

内置5.1声道声卡

市场参考价：~~400元~~
易都网优惠价：150元

技术特点：

*兼容USBV2.0全速
*结合扩音器，USB收发器和2CH DAC
*节省连接器，变压器和放大器
*能够产出3D声效，EAX和真正的5.1CH音响效果
*信噪比大于+100dB 用8W装载
*连接线长达2m，可以应付不同场合连接主机
*内置了5.1声道的声卡，接上USB插头，系统会自动识别并安装驱动程序

新贵猎鲨豹光学型五键鼠标

市场参考价：~~158元~~
易都网优惠价：50元

技术特点：

*拥有5个功能按键
*灵敏精准的800cpi光学定位 让你在除玻璃以外的桌面上运用自如
*可程式化的滚轮键
*拥有最佳的视窗卷动及缩放功能
*提供INTERNET及文书处理多项功能
*智能网络功能：可自由设定翻页和加入网址功能
*自动翻页及无段缩放功能：八个方向随意翻页，无段缩放功能使你的文书处理更快速有效.
*3D滚轮功能：无需移动滑鼠便可上下，左右移动画面

漫步者耳机
H300
市场价：~~￥100~~
订购价：￥ 70

漫步者耳机
H500
市场价：~~￥125~~
订购价：￥ 70

新贵手写板
HW-802U+S
市场价：~~￥150~~
订购价：￥100

深圳时创电子U盘
128M
市场价：~~￥150~~
订购价：￥130

易都网产品购买流程：

第一步 登陆易都网大软特卖场销售专页（www.edogame.com）
第二步 选择喜欢的产品，点击购买；
第三步 填写信息，费用支付；
第四步 易都网送货上门.

全国配送 24小时服务热线：010-82607488 010-82607489 特卖商品限量提供

全球通
GoTone
未来在我手中
身份不同，感受自然升级
加入全球通
升级通信生活
我能
中国移动通信
CHINA MOBILE
Beijing 2008
北京2008年奥运会移动通信服务合作伙伴
客户服务热线：1860 话费查询专线：1861
www.chinamobile.com
A+体验行动
8月18日起，参加全球通A+体验行动，即有机会体验完善的
网络覆盖、出色的业务服务、精彩的社区生活……
感受不同身份，现在正是时候！更多A+体验，就在全球通。

QQ幻想
Q FANTASY
我的宠物 我的幻想
QQ幻想2005夏日狂欢
Fo.qq.com
Tencent腾讯

http://game.qq.com

深圳市腾讯计算机系统有限公司

地址：深圳市高科技园南区高新南一道飞亚达大厦5-10层　邮编 518057

公司电话：0755-86013388　客服热线：021-51317286　传真：0755-86013399

10年的力量……

大众软件 读者调查 大众软件2005年度

50万元的诱惑……

“sina新浪UC杯”

《大众软件》第三届读者调查活动圆满结束

“游戏学院”《大众软件》创刊十周年系列活动幸运读者即将开奖

结果即将揭晓 敬请关注

鸣谢

（奖品包括：笔记本电脑、台式电脑、音箱、闪存、MP3、摄像头等，此活动最终解释权归属大众软件杂志

sina新浪UC 游戏学院 www.gamecollege.org DELL戴尔 Edifier漫步者 Hussar轻骑兵 AOC EYES VALUE

华旗资讯 http://www.huaqi.com HACHA 泓翰 DELUX多彩科技 acer GamEdge.net

让刺客在你的笔下升华——《天骄Ⅱ》游戏人物填色活动作品选

获奖名单见17页

作者　王磊

作者 王珣

作者　郑伯涛

作者　勇炎

作者　刘诗娜

千万人中你最优秀

数位红诚征英才

[招聘] 是的！几亿个体中，只有一个最强者，有幸完成创造自己、创造生命的过程。

生命中第一次的"招聘"，你已经成功了，所以你该来数位红面对你人生中重要的第二次招聘。

- 部门经理(策划)
  年薪15万
- 部门经理(程序)
  年薪15万
- 海外市场经理 1名
  年薪12-15万
- JAVA、C++程序经理
  年薪12万
- 策划经理
  年薪12万
- 市场总监 1名
  年薪10-12万
- 游戏策划
  年薪8万
- JAVA、C++开发工程师
  年薪8万
- JAVA、C++助理工程师
  年薪5万
- 助理策划
  年薪5万
- 二维美术师、后期制作美术师 4名
- 服务器程序开发工程师 3名
- 测试助理主管 1名
- 三维美术师 2名
- 网站工程师 1名
- 店面销售员 10名
- 网页设计师 1名
- 软件测试工程师5名
- 培训中心BD经理1名
- WAP开发工程师2名
- 公关主管1名
- 前台2名

更多职位信息请登陆数位红官方网站
http://www.worldup.com/zhaopin/

地址：北京市朝阳区外馆东街51号凯景铭座406室 邮编 100011
简历请发至 e-mail:hr@worldup.com

DiGiRED SHANDA NETWORKING 盛大网络

下期预报

实用软件：打造安全的Windows系统

硬件评析：二手大屏CRT显示器导购指北

攻城略地：幻想三国志2

极限竞技：WCG 2005中国总决赛现场报道

主管单位　中国科学技术协会
主办单位　中国科学技术情报学会
编辑出版　大众软件杂志社
社　　长　高庆生
总　　编　高庆生

执行主编　王晨
编 辑 部　田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑　杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
　　　　　何先进 朱良杰 李卓
专题记者　汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮
美术总监　祁津忆
本期责编　任然
电　　话　010-88118588-1200
传　　真　010-88135594
新闻热线　010-88118588-1250
通信地址　北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码　100036

广 告 部　高建京（主任）
　　　　　李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话　010-88118588-8800
传　　真　010-88135623
发 行 部　陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话　010-88118588-1602
传　　真　010-88135614

平面设计　林静 扈晓玥 余威 毛森
印　　刷　深圳利丰雅高印刷有限公司
　　　　　中国煤炭工业出版社印刷厂
　　　　　中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号　ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号　82-726
国内发行　北京报刊发行局
订　　阅　全国各地邮局
读者俱乐部　010-88118588-8000
广告许可证　京崇工商广字第0036号
出版日期　2005年09月01日
零 售 价　人民币 6.80元
　　　　　港　币 20.00元
　　　　　美　元 4.95元
　　　　　新加坡元 9.00元

本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调换。

CONTENTS 目 录

2005年第17期 总第202期

51uc.com 领飞五彩网络生活

大众礼物 17

要闻闪回 18

新品初评

24 再现巅峰——华硕GeForce 7800 GTX SLI系统

28 超薄时尚——冠捷174F液晶显示器

30 办公桌上的精装书——明基Joybook S72笔记本

32 急速狂飚——海盗船XMS Pro内存

32 游戏玩家新选择——微软光学极动套装

专栏评述

33 “流氓软件”的罗生门

数字码头

39 牙科手术——蓝牙设备与PC的连接应用

43 手机 索尼爱立信K750C

44 手机 摩托罗拉A728

45 数码摄像机 佳能MVX40i

46 MP3播放器 爱国者MP-E816

46 闪存盘 百事灵USB2.0 闪存盘

47 手机百宝箱

实用软件

48 四不像还是啥都像？——Windows Vista Beta 1预览及憧憬

62 工具快报

@办公室的故事

66 魔方大厦——用Access建立通讯录（三）

应用心得

69 让带宽分配合理化

70 “Q味十足”的电脑好管家

71 解决品尼高Studio 9与3721软件冲突问题／“锁住”你的上网痕迹

72 让微软帮你管U盘

73 杀毒软件在线升级文件的备份与恢复

74 我的电子书能“共享”

76 留心FTP的传输模式设置问题／让你的掌上电脑“免费”上网

网络时代

77 江湖黑话——论坛的绝对隐私

81 重拾令人感动的音乐

84 休闲地带

硬件评析

86 从64位到双核心——Intel高端桌面处理器及芯片组测试

89 献给学生族——如何选择第一台笔记本

96 攒机周边动态

问题交流 98

读编往来

102 来信照登——200期快评

104 2005年评刊04～09期

傳奇世界
The world Of legend
2周年
盛世庆典
传奇世界1.80版
龍騰九天
2周年庆特别版
神赐战衣 · 任务无尽
技能全新 · 天空之城
在[2004年度中国网络游戏评选]中荣获:
2004年最佳网络游戏
在2005年第一届中国游戏产业年会上，再次当选:
十大最受欢迎的民族网络游戏第一名
SHANDA NETWORKING 盛大网络
|盛|大|网|络| |运|营|服|务|
游戏官方网站:woool.sdo.com
客服电话: 021-50504728

CONTENTS 目 录

2005年第17期 总第202期

专题企划
114 “动漫游”——浅析动漫画与游戏产业在中国的发展（上）
118 年年岁岁花相似——第三届ChinaJoy展现场报道

晶合通讯 121

前线地带
126 风色幻想Ⅳ——圣战的终焉
128 三毛欢乐派
129 杀手——血钱
130 至尊司令
@游戏试炼场
132 让风林火山的旗帜飘扬在京都！——《信玄之野望Ⅱ》（中文版）
134 上市游戏热报

锋利的盾
136 游戏的自由化
139 对《战地2》意识形态的再批判
142 点到为止——《信长之野望——革新》

攻城略地
144 龙与地下城——地下城主
156 战争行为
161 木桶镇暑假爱心七日游——阿猫阿狗2

在线争锋
170 双周聚焦
172 记一款游戏的“死亡”——关于《魔界》暂停开发的前前后后
174 大陆网络游戏开发团队系列之三十三——飞来鹰，飞向何方？
176 《野菜部落》——夏日“互动卡通”
177 《三国豪侠传》——三国策略游戏新篇
178 《丝路传说》三大系职业修炼心得
179 《海盗王Online》公测新版介绍
180 《劲乐团》上手指南
181 《华夏Online》赤水攻城战经验谈
182 《挑战》新人上手攻略
183 PangYa新手教学详解
184 网游背后的故事・大收藏家——游戏手提袋收藏篇
185 网游背后的故事・虚拟富豪——《永恒》玩家“喵喵”

极限竞技
186 人族巅峰对决——来自ESWC的战报

游戏剧场
190 游戏小说：千古风流人物（上）

有字天书
193 乾坤一技
195 有字天书

TOPTEN
197 晶合聊天室
199 月报：为所欲为的年代
200 龙虎榜——我正在玩的游戏

世纪录三部曲之三
梦幻国度
Magical Land
卡通女性网游
2005年暑期盛大出品
现在还可参加新抢宝总动员活动
每天每组服务器送出两份大奖
SWATCH手表
LOVE
来梦幻国度享受被MM追的滋味
1.3版 恋爱世纪 已经浪漫登场
mland.sdo.com
SHANDA NETWORKING 盛大网络
盛大网络运营服务 热爪工作室倾力开发
特别为女生打造的网络游戏
新版本1.3版“恋爱世纪”
你是这个浪漫童话的主角
令人怦然心动的恋爱系统
甜蜜的感觉将你团团围绕
留下一段心跳的回忆
青春的岁月没有遗憾
mland.sdo.com
恋爱世纪
1.3版
为什么说梦幻国度是女儿国?
《梦幻国度》用户基本资料调查
收回有效问卷数量：32万8692份
调查结果
女性用户：51.8%
男性用户：48.2%

“第十届大众软件奖”究竟花落谁家？

《大众软件》200期杂志已经上市！相信亲爱的读者朋友都已经看到了。

而接下来的《大众软件》十周年庆典活动更是精彩不断！

8月13日，大软读编足球对抗赛，究竟谁胜谁负？全场进球几个？其中又爆出了哪些趣味花絮？

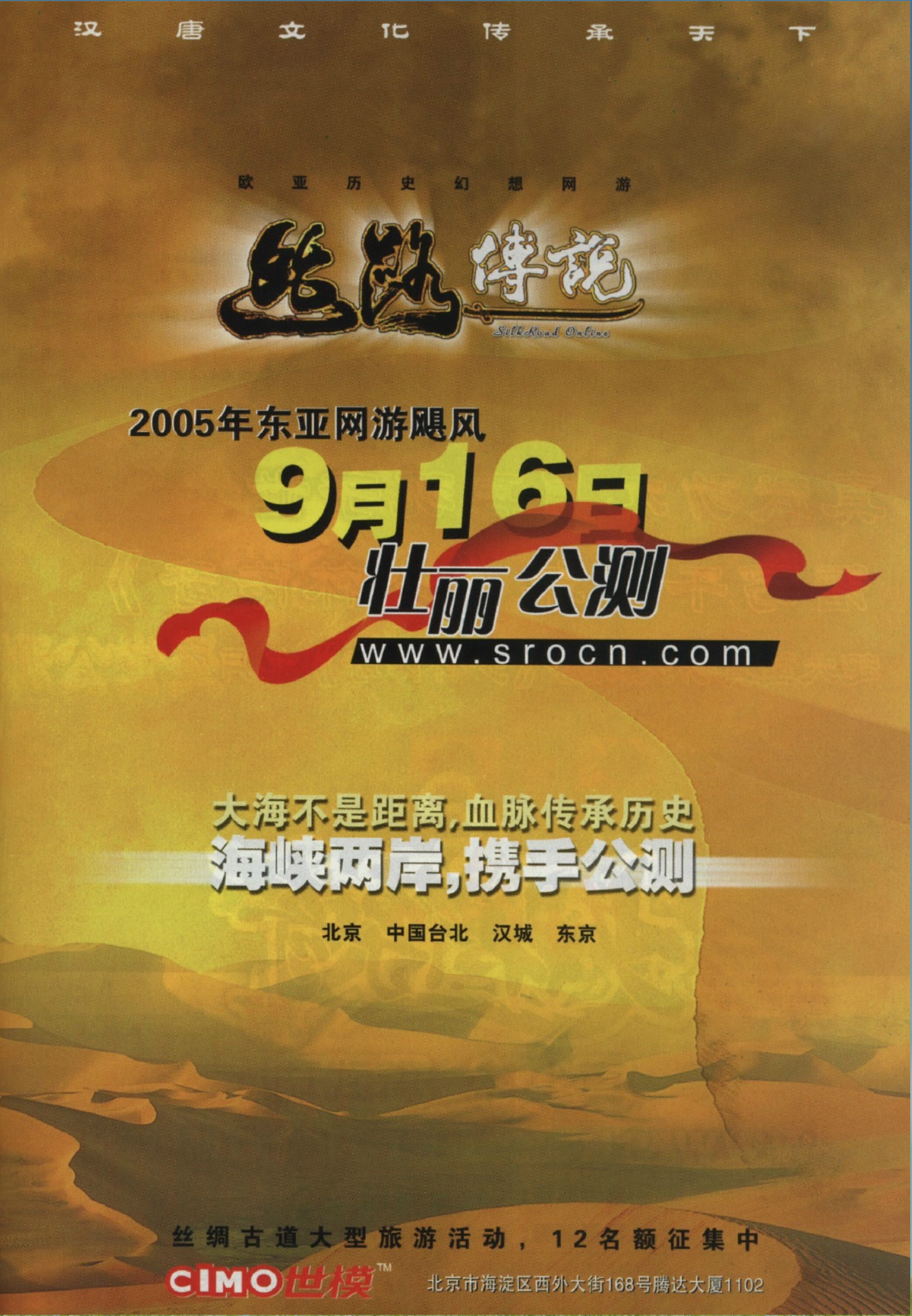
8月24日，“大众软件十周年”庆祝大会召开，会议上将会有哪些神秘嘉宾登场？又会发生哪些新奇的事件？现场到底有多热闹隆重？

而“第十届大众软件奖”究竟花落谁家？全新的戴尔LatitudeX1超轻薄型笔记本电脑将被哪位幸运者搬回家去？

这一切的答案，都将在2005年第18期《大众软件》杂志中揭晓。

10年

200期


汉 唐 文 化 传 承 天 下
欧 亚 历 史 幻 想 网 游
丝路傳說
SilkRoad Online
2005年东亚网游飓风
9月16日
壮丽公测
www.srocn.com
大海不是距离,血脉传承历史
海峡两岸,携手公测
北京 中国台北 汉城 东京
丝绸古道大型旅游活动，12名额征集中
CIMO世模™
北京市海淀区西外大街168号腾达大厦1102

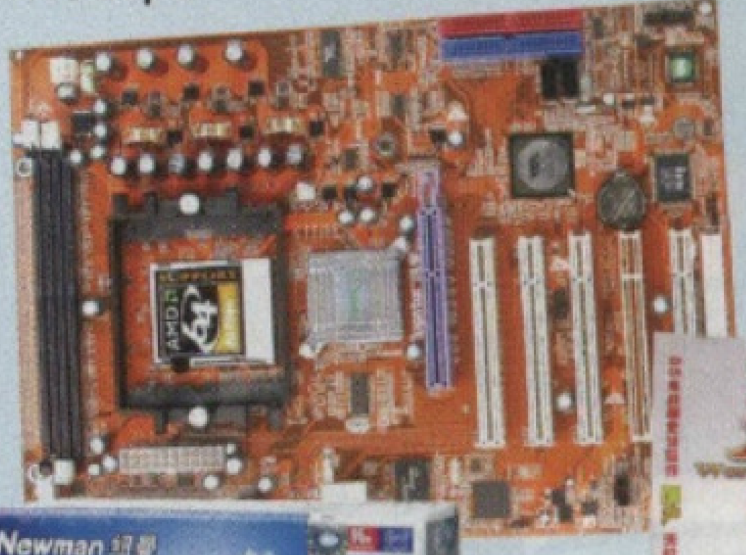
真武功九月再现于世
谱写千百年《少林传奇》
超大型真功夫网游《少林传奇》九月盛世公测
少林传奇
在線
真少林 真武功
WWW.SHAOLINCN.COM.CN
客服电话：0411-84755035
客服邮箱：cs@joyall.com.cn
PLAYCOO 玩酷科技
（研发）
地址：大连市高新园区高能街路明科技大厦A座401
电话：0411-62912222 传真：0411-84755039
http://www.joyall.com.cn E-MAIL:cs@joyall.com.cn
卓奥科技
（运营）

人人有礼大派送

让刺客在你的笔下升华——《天骄Ⅱ》游戏人物填色活动获奖名单

活动主办：目标软件(北京)有限公司　　《大众软件》杂志社
活动时间：2005年6月15日至2005年7月15日

虽然只有短短一个月的活动时间，我们仍然收到了200余幅参赛作品。这一次作品的质量明显高于以往，色彩的运用与搭配非常和谐自然，尤其是大量计算机绘制的作品，美术水平非常高。参赛者还大胆发挥想象力，不但要给女刺客画眼影，还要给刺客们添加或绚丽或神秘的背景。这次比赛，主办方还采用了网上投票的方法，评选出的获奖作品的人气都很高。作品网站:http://www.tj2.com.cn/event/DRAWING0720/default.aspx



获奖名单

一等奖　奖品为飞利浦636彩屏手机一部
江苏　王珣

二等奖　顶星TM-K8V8主板一块
浙江　王磊　　江苏　勇炎

三等奖　纽曼A30 MP3播放器一个
安徽　汤汉泓　　新疆　任强　　福建　郑伯涛

优秀奖　《天骄Ⅱ》游戏签名海报一张

江苏	刘诗娜	吉林	张小明	云南	陶竟禹
山东	逯超	海南	肖思诚	陕西	王雨潇
甘肃	王好好	安徽	刘溪	新疆	王晨

(部分获奖作品见前彩第4页)

TOPTEN投票幸运读者名单

信投　信投方法与选票见杂志中所夹的读者咨询卡
本期幸运读者将获得nVIDIA笔记本一个

辽宁	吴铁军	山东	李金辉	天津	靳鑫
北京	樊玺	广东	何子婷	浙江	陈鑫辉
福建	苏颖	江苏	沈洁	山西	何世民
河北	侯爱君	湖北	艾青	湖南	阳有军
贵州	张燕华	新疆	王雷	四川	张开进

网投　投票地址http://topten.popsoft.com.cn
本期幸运读者将获游戏蜗牛提供的《航海世纪》游戏周边产品一件

北京	邓硕	四川	越良柱	黑龙江	蔡文顺
河北	马军	山西	郝世鹏	河北	徐浩洋
安徽	程楠	河南	胡帅	陕西	王林乐
山西	高翔				

《航海世纪》是一款以中国文化为背景的网络游戏。游戏是一个围绕16世纪初中国和世界蓝色领土为中心的奇幻故事，宣扬中国5000年的悠久历史、中国的海洋文化及华夏子孙强烈的爱国情怀。

手机投票　查询网址http://www.popsoft.com/sms/topten.htm
本期幸运读者将获得游戏周边礼物一件

136XXXX3447
137XXXX0671
138XXXX1926
139XXXX4088
139XXXX6987

手机投票方法与投票代码请查看每期杂志中所夹的读者咨询卡

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

爱国者推出V（胜利）系列数码相机

■本刊记者 生铁

华旗资讯总裁冯军在发布会上慷慨陈辞

2005年7月27日，华旗资讯在人民大会堂召开了“自主创新，产业报国——爱国者V（胜利）系列数码相机新品发布会”，首次向外界推出一系列自主研发、自行设计、自行制造的民族数码相机精品——爱国者V815 Plus、V80 Plus、V80、V60 Plus、V60和数字水印数码相机。信息产业部领导、北京市政府官员代表也出席了发布会。

实际上从2002年起，华旗就成立了数码影像技术研究院，所开发出的数码水印技术，使数码相片不能作为直接证据和没有版权保护的问题得到解决。该产品还被纳入国家八六三项目。此次的发布会，一方面是介绍这方面的情况，另一方面，还借抗战胜利60周年纪念、产业报国的名义，正式将几款3000元以下、800万像素的V80 Plus等爱国者相机推出，鼓励大家购买物美价廉的国产数码产品。发布会上，爱国者数码相机事业部总经理张东对记者分析道：“虽然日系厂商在全球的数码相机行业处于垄断地位，日本数码相机品牌几乎垄断了整个中国市场，但中国数码相机市场已进入技术同质化时代。随着数码相机核心制造技术的中国化趋势日益严重，从产品外观到功能扩展，各品牌厂家的差距越来越小。而爱国者此次发布的六大精品，从500万像素到800万像素一应俱全，针对不同的消费需求，将超强、实用的功能与出色的外形有机地结合起来。”

华旗研究院研制的具有自主知识产权的数字水印数码相机，可在拍出的照片存储到存储卡之前嵌入水印信息。据称该相机是全球第一台具有内容保真和版权保护的数字水印数码相机。

发布会上，记者对展出的几款相机进行拍摄

利用民族情绪来推广自己的数码产品，一直是华旗常用的商业推广手法。而在会后的记者采访中，就V系列数码相机元器件的“自主研发”提出尖锐质疑的记者提问，华旗数码相机事业部总经理张东声称，包括镜头、CCD等核心元器件，均由中国厂商生产。记者的会后采访时间长达近3个小时，显示出华旗高层对这次战略发布会的重视程度。 P

半月看点

戴尔中国七周年庆典

2005年8月2日，戴尔公司在北京举行进入中国七周年庆典活动。戴尔总裁兼首席执行官凯文·罗林斯宣布，戴尔在中国生产的产品总量将在戴尔中国七周年之际累计达到1000万台。戴尔公司中国总裁兼亚太区副总裁符标榜，以及共同负责中国业务的戴尔亚太区副总裁麦大伟同时出席了庆典仪式。目前戴尔中国员工总数达5500人，在厦门、大连和上海均设有设计、生产及服务部门。

戴尔公司CEO凯文·罗林斯

新网启动自由邮渠道销售大赛

2005年8月1日，首届新网自由邮渠道销售明星赛正式拉开帷幕。本次赛事将全国划分为5个赛区，每个赛段（18天）都会以销售积分决出胜负；共有100余家渠道代理商参加比赛，各赛区排名前3位的渠道商将会获得积分（1600分、900分、600分）奖励。3个赛段结束后，按照总积分数评出排名前三的渠道商，并给他们颁发最高5000元的现金奖励。

赛门铁克获“NSS验收通过”奖

2005年8月4日，赛门铁克公司宣布，在安全测试机构NSS集团进行的入侵防护系统（IPS）独立测试中，Symantec Network Security 7160系列设备赢得了最高的安全有效性得分，并在其它关键功能测试中获得了接近满分的成绩。赛门铁克的入侵防护设备因此而获得了全球认可的“NSS验收通过”奖。此次NSS IPS测试，是一次全面的面对面比较，通过800多次测试对IPS产品的性能和可靠性、安全有效性和可使用性进行评估，并且还对企业环境中经常出现的极端情况进行了模拟。

高交会软件应用及解决方案展区

2005年7月18日，IDG中国公司宣布，2005年10月12日至17日由IDG承办的“第七届中国国际高新技术成果交易会信息技术与产品展”（简称“高交会ComNet”）将于深圳会议展览中心举行。展会期间，高交会ComNet“软件应用及解决方案展区”，将全面展示从Windows、Linux到各种嵌入式操作系统的系统软件、各种最新应用软件、CRM、ERP、电子商务、电子政务、企业信息化、城市信息化等方面的应用软

件和解决方案；作为目前企业计算的热点POS机、税控收款机、银行支付体系等商业信息化解决方案和制造业信息化解决方案将会重点展示。

CNNIC发布“第十六次统计报告”

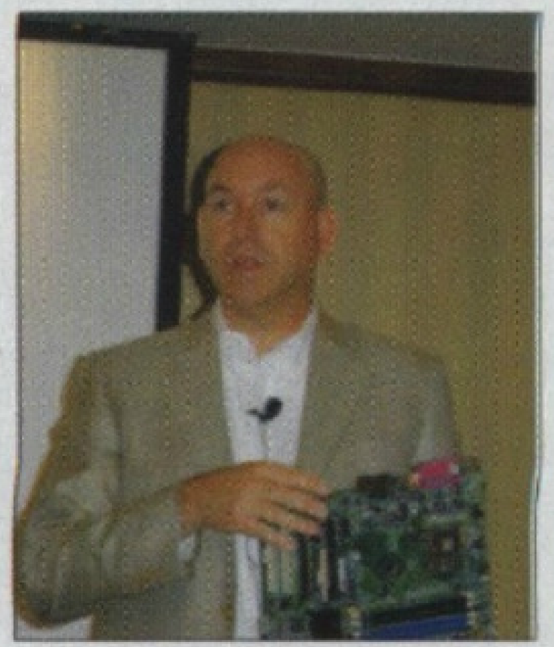
2005年7月21日，中国互联网络信息中心（CNNIC）在京发布“第十六次中国互联网络发展状况统计报告”。报告显示，截至2005年6月30日，我国上网用户总数突破1亿，为1.03亿人，其中宽带上网人数达5300万人。我国网民数和宽带上网人数均仅次于美国，位居世界第二。我国上网计算机数达4560万台，网络国际出口带宽总容量达82617M，网站67.7万个。我国IP地址总数6830万个，超过4个A类地址，拥有量排名世界第四。CN下注册的域名数达62.2万，网上购物2000万人，半年内累计购物金额100亿元。除了文字聊天外，用户常用或希望有的即时通讯功能主要是二人视频和IP电话，最反感的问题是网络病毒，其次是弹出式广告/窗口和网络入侵/攻击。

短信运营商借势电影开展活动

2005年8月11日，中国第一部表现手机短信应用的电影《短信一月追》上映。和之前的《手机》一样，这部电影也获得了无线通信企业的青睐，包括中国移动、NEC手机、美通无线等在内的无线通信企业都分别依托电影内容，在电影推广的过程中与其进行了不同形式的合作。在由中国移动、NEC、美通无线、搜狐等几家单位联合举办的“落地短信一月追”活动中，全国的情侣们只要发短信YA到1818，写下简短心愿，用诚意感动对方，就可获得意想不到的结果。据称，活动从7月11日启动以来，已有近万名手机用户通过发送短信或者手机上网等方式公开了自己的爱情宣言。

NVIDIA召开nForce技术讲解会

近日，NVIDIA在北京召开nForce技术讲解会。首次来到中国的NVIDIA公司平台业务部总经理Drew Henry向到会记者详细介绍了nForce全系列芯片组的特点，以及即将面向AMD平台推出的整合显卡型nForce4芯片组的技术特色，并就nForce芯片组的产品线定位、NVIDIA未来在芯片组领域的发展战略等问题回答了记者们的提问。



NVIDIA平台业务部总经理 Drew Henry

投资合作

IBM助广东联通建立综合传输平台

IBM公司日前完成了广东联通综合传输平台的网络建设。该平台的建成和使用提高了广东联通网络的可用性，提升了设备和网络的利用率。联通公司建设了综合电信业务支撑系统，包括各业务的计费系统、综合帐务系统、综合结算系统、综合客户服务系统、统一经营分析、综合管理信息系统和ERP系统等。IBM全球服务部的网络部门为广东联通设计和实施了综合传输平台、网管系统和安全系统。综合传输平台的建成，简化了计费支撑网络结构，提高了网络可用性；改变了以往网络资源浪费的现象，节省了网络投资和运营成本，提高了运行和维护效率。

前沿技术

熊猫发布2005第二季度病毒报告

近日，熊猫软件反病毒实验室发布了2005年第二季度病毒监测报告，并对出现的相关大事和动态趋势进行了汇总。报告显示，广告程序和间谍软件是迄今为止被监测到的所有恶意代码中最具威胁的，它们占据了所有监测恶意代码活动51%的份额。位于次席的是传播极为广泛的恶意代码——木马程序（21%），其比上一季度增长了3%。而其中仅“Downloaders”家族就占据了27%，该代码及其变种可以链接到广告程序和间谍软件。

上市信息

清华同方超越N系列网吧PC

近日，国内PC厂商清华同方推出了面向网吧市场定制的超越N系列PC。据称，该系列网吧产品建立在清华同方平均无故障时间10万小时的计算平台之上，针对中国网吧应用实际而特别设计。采用防盗挡板、束线夹等设计，可有效避免网吧硬件失窃现象；而防水键盘设计，也照顾到网吧的实际使用环

新浪UC推出团队即时语音软件UTalk

■本刊记者 生铁

2005年8月5日，在北京的新浪总部召开了一个小型的媒体座谈会，希望通过媒体向网民及网络游戏玩家宣传其最新开发的团队即时语音软件UTalk。新浪CEO汪延和新浪UC的总经理王伟及副总经理刘玲参加了会议。

UTalk的对象目标群很明确，主要是网络游戏用户和局域网游戏用户。其容量相对较小，安装后为4兆；在现场的测试中，感觉该软件的语音质量还不错。UTalk为用户提供了服务器端和客户端2种软件版本。通过服务器端软件，用户可自由建立UTalk语音服务器，并对自己的服务器进行管理。而客户端软件除提供语音功能外，还提供基本的好友管理、服务器管理、用户管理和文本聊天等常见的IM软件功能。新浪UC希望通过UTalk成为游戏战队及网络游戏中公会或联盟成员之间的主要通信工具，并由此带动UC自身占有率的提高。UTalk的推出指向性非常明显，就是希望抢占TOM-Skype等以语音聊天为主的IM软件市场。

新浪UC方面还宣称，将做好与网络游戏运营商之间的沟通工作，使你在游戏中可使用UTalk进行顺利沟通。P

合纵连横
——BenQ数码相机策略合作及新品发布会

■本刊记者 Artec

2005年8月2日，BenQ于北京中华世纪坛宣布与日本Pentax（宾得）达成策略合作。BenQ全球数码媒体事业群总经理陈其宏、明基中国营销总部总经理曾文祺以及Pentax镜头事业本部部长Masataka Tsuruta等双方高层人士悉数到场。本次发布会除揭示了未来BenQ数码相机战略规划与产品策略外，同时还现场发布了两款500万像素的数码相机——BenQ E510与E520，镜头均采用了BenQ新的合作伙伴Pentax的“SMC防眩光超级多层镀膜技术”。Pentax也是BenQ继飞利浦（光存储类产品）西门子（移动通讯类产品）后、又一国际合作伙伴。Pentax镜头技术的引入将有助于BenQ数码相机在成像素质方面得到一定的提升。

尽管Pentax曾为日本五大相机制造商之一，但近年来在数码相机领域鲜有作为，其镜头技术与众多德、日系传统镜头大厂相比亦无突出之处。就目前数码相机产业发展来看，专业分工的必然趋势催生了若干大厂，而日系品牌则以压倒性优势占据了最大的市场份额。目前全球DC产业前十大品牌除柯达（Kodak）外均为日系品牌。归根究底，数码相机关键零组件（如影像传感器）以及电子机构设计等核心技术都掌握在日系品牌手中，而光学镜头部分一直是制约国产相机表现的瓶颈之一。在尚不具备完善的自主研发与制造能力之前，引进国外的先进技术、在短期内提高自身产品的水平，一直是国内众多行业发展所惯用的方式。此前，BenQ已通过与以色列Zoran公司的策略合作，希望能在影像处理方面获得突破。本次与Pentax的合作虽然会为BenQ数码相机带来一定的提升，而BenQ新的E510/520所体现出的娱乐创新精神才是真正的亮点。

据BenQ全球数码媒体事业群总经理陈其宏表示，数码相机作为BenQ消费电子事业的重要产品之一，是呈现BenQ“享受快乐科技”品牌主张的最佳载体。为弥补光学镜头技术方面的欠缺，通过Pentax的策略合作，希冀以崭新的姿态全力进军数码相机市场，并坚信这是华人品牌建立消费性电子滩头堡的最佳时机。

今年下半年，BenQ还将陆续推出多款新机种。鉴于E系列被BenQ定位为时尚娱乐机型，其后将发布的P系列专业机种才能真正检验BenQ在一系列合纵连横之后的真实实力。P

境。其次，针对网吧机器众多的管理问题，该系列产品还配备了同方自主的“易教”网络管理工具，网管可轻松分发软件、管理计算机系统。另外，该系列产品全部通过国家节能产品认证，并提供3年免费上门及售后支持。

NEC首推HD-DVD驱动器

近日，NEC在北京召开HD-DVD暨ND4550A新品发布会。NEC在会上宣称，HD-DVD即将于2005年第三季度上市销售。该标准不仅支持一次性存储，而且还支持RW模式。由于制造原料与现有DVD基本相同，而且生产线略作改装即可用于HD-DVD盘片制作，所以其成本与现有DVD碟片持平。HD-DVD盘片初步定为只读型及可复写型两种。只读型单面单层为15GB，单面双层为30GB；单面单层可复写型20GB，单面双层则为40GB。据称，目前HD-DVD已得到华纳、派拉蒙、环球、新干线影院、汤姆森、美国无线六大好莱坞巨头的支持。

HPC LA760液晶显示器上市

近日，HPC推出了一款LA760液晶显示器。该产品采用黑色与亮银色相搭配，略带流线型的金属底座与面板之间通过旋臂连接。借助此设计，液晶面板可前后翻转，并进行左右达90度/180度的旋转操作。响应速度16ms，点距0.264mm，带宽135MHz，对比度为500：1，亮度250cd/m2，水平与垂直可视角度同为160度。**市场参考价：2098元。**

必思特推出“学习之星”MP3

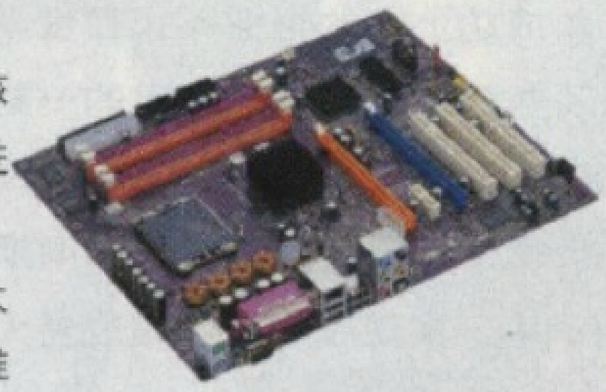
必思特科技近日推出“学习之星”Bm608 MP3播放器。采用方盒经典造型设计，蓝、银、黑3色可选，拥有128×64四行液晶显示。内置英汉词典，支持便携查词，词汇量达15万，可随时随地学习外语；提供分类单词学习功能，初中、大学、研究生、MBA、TOFEL等11级词汇学习，重新定义了语言学习机的概念。

XGI绘虹V5亮相

日前，亚太地区最大的图形芯片研发及制造商XGI（图诚科技）正式宣布：继推出旗下自有品牌显卡XGI绘虹V3和V8之后，再次针对家庭用户推出

“入门专属显卡”——XGI绘虹V5。该产品基于AGP规格总线，采用XGI自主研发的显示核心Volari V5，完全兼容目前主流游戏必须的DirectX 9.0和OpenGL 1.5图形拓展程序，为游戏的特效实现提供基础保证。BroadBahn内存架构设计作为XGI自有产权技术，相比同等定位的产品而言，可增加处理器与显存之间的数据传输率。

精英945P-A夏日登场



日前，为促进双核心平台迈进主流市场，精英面向大众级用户推出针对市场主流用户打造、具有高度性价比特色的945双核普及平台——精英945P-A主板。公开报价950元。产品采用目前顶级的Intel 945P+ICH7芯片组，支持LGA 775 Intel P4、Celeron D及Pentium D（双核心）处理器；支持EM64T技术，1066MHz前端总线，配合双核心处理器，可应对多种复杂任务环境。

优派推出灰阶3毫秒液晶显示器

2005年7月26日，优派（ViewSonic）宣布推出19英寸VX924及17英寸VX724的灰阶3毫秒“加强升级版”。这是继去年9月优派率先推出8毫秒LCD，并在今年年初推出全球首款灰阶4毫秒快速液晶以来，在响应时间上的再一次“提速”。优派为两款3毫秒“加强升级版”——VX924、VX724提供了无亮点保证，同时还承诺“加质不加价”。**市场参考价：VX924/VX724：4499/2999元。**

海畅推出飞利浦芯片MP3

近日，海畅推出MP3播放器新品P650。该产品采用飞利浦今年刚由数字电视、Hi-Fi音响等领域引入便携式随身听的PNX0101解码芯片，音质更纯净、速度更快而且能耗更低；采用可拆卸封装锂电设计，为使用者提供了更方便更经济的选择。

华硕发布W2宽屏笔记本

近日，华硕推出17英寸高端宽屏笔记本电脑——W2。该笔记本采用17英寸16：10宽屏显示面板和ATI X700核心独立显示芯片，能提供较强的3D运算能力。W2采用Pentiun-M处理器（Dothan核心）和1GB内存，在周边设计上强调“数字化家庭娱乐”，内建的DVB-T数字电视信号接受功能，能接收有线或无线的TV信号，2组扬声器和低音喇叭提供了4.1声道环绕音效。

促销新闻

德劲DE82 512兆512元

近日，德劲将其采用Sigmatel 3520芯片、512兆内存的德劲DE82售价降至512元，1G版本售价降为799元。

迈拓硬盘换新装

为了切实维护消费者利益，肃清市场假货和水货硬盘，近日Orbbit（讯宜）代理的迈拓硬盘盒装正品全面更换新包装。新包装采用深邃蓝色基调，凸现迈拓科技魅力；在包装盒显要位置标注“讯宜迈拓精装硬盘”字样。此外，伴随着新包装的隆重上市，讯宜“安全存储方案”也全面升级。除了讯宜一贯倡导的3年质保和数据修复优惠服务外，凡购买讯宜代理的3年质保迈拓精装硬盘的用户，即可获赠价值218元的趋势科技PC-cillin 2005网络安全版防毒软件。数量有限，送完为止。

Tt举办积分促销活动

近期，Tt举办了“好运3+1 酷奖无极限”会员新积分抽大奖活动。凡在2005年7月15日～10月15日期间通过专卖店和Tt网上商城购买Tt产品的玩家，注册并登录Tt俱乐部网站www.ttclub.com.cn且得到相应积分的玩家，就有机会获得Tt免费送出的11台高档机箱，而整个活动的最终大奖为两台价值1880元的Kandalf机箱。

百事灵产品促销

自即日起至9月30日，美国矽霸电子公司对其百事灵系列产品进行促销。购买1块百事灵移动硬盘，赠送精品运动腰包1只以及运动水壶1个；团购10块移动硬盘，即可得到摩托罗拉T4508对讲机1对。

金山毒霸® 病毒预报

近期较为活跃的P2P软件蠕虫病毒

“chP2P”（Worm.chP2P），威胁级别：★★。该病毒会在特定文件夹中生成121个自身副本，注册KaZaa共享，并取Counter Strike Online Crack.exe等诱人文件名吸引用户下载。它还会删除大量文件，导致系统损坏。

“变脸王”（Worm.Specx.a）蠕虫病毒，威胁级别：★★。该病毒可将自己伪装成游戏补丁和序列号生成器，同时结束大量的反病毒进程并连接特定站点更新自己。

近期值得关注的“混合病毒”

“Bobic”（Worm.Bobic.d），威胁级别：★★。该病毒集木马、蠕虫于一体，复制自身到系统目录并添加到启动项。发作时从网上下载其他病毒，搜索本地邮件地址，发送邮件进行传播并给用户植入后门。

“SpyBot”（Worm.SpyBot.a），威胁级别：★★。该病毒为集黑客与蠕虫于一体的综合型病毒，发作后，会关闭用户的任务管理器及注册表进程。它会主动连接到设定的IRC服务器，提供黑客进行远程控制途径并下载文件。

近期值得关注的即时通信软件病毒

“QQ烂尾”（Worm.QQTail.a），威胁级别：★★。该蠕虫可自动查找QQ聊天的对话窗口，向聊天对象发送含有http://xiu.19hi.omURL地址的信息。如果用户的IE浏览器存在漏洞，在打开此URL地址时即被感染。它会修改注册表，以便随机自启动，并修改IE的主页为“http://www.qq533.net”。

金山反病毒急救电话：010-82331816

请登录**db.kingsoft.com**免费查杀最新病毒

今夜无人入睡

本刊记者 冰河

美国东部时间2005年8月6日下午3点59分，百度公司的CEO李彦宏站在纳斯达克证券交易所的大厅二楼，尽管脸上充满了发自心底的笑容，但紧紧握着锤子的手还是暴露了他内心的一丝紧张。随着他挥锤敲响当日纳斯达克股市收市的锣声，他和他的百度（股票代码：BIDU）成为这一整天中美国股市和中国互联网的明星。

百度在美国纳斯达克的成功上市是2005年中国互联网最耀眼的事件之一，尽管今年成功上市的企业不止百度一家，但是谁也没有如此优异的表现。百度以27美元的发行价开盘，随后交易价格便不断攀升。到了李彦宏敲响收市锣声的一刻，已经暴涨了3倍多，达到122.54美元。公司市值已经接近40亿美元，不但超越了最早前往美国淘金的新浪、搜狐、网易三位老前辈，也超越了同样是新锐企业的上海盛大网络。从公布的财务数据来看，即使是百度今年最新季度的数字，跟盛大的同期营业收入相比也只是盛大的十分之一。凭借不到盛大十分之一的营业额，以及比盛大更低的营业利润率，实现股市市值超过盛大15亿美元，有人称之为中国互联网的“百度奇迹”，这一点都不为过。

但是在让人激动的股市K线图背后，百度实际上却面临着更大的压力，就像李彦宏在最耀眼的明星时刻也无法掩饰的那一丝紧张一样。凭什么看好百度？这是很多人都想问的一个问题。与盛大网络睡觉的时候也能挣钱的网络游戏不同，百度的主要业务看上去不会有如此明显的现金流。有人估算了一下，按照百度上市时候的收益和交易收盘价，百度需要用2400年才能偿还投资人给予的殷切希望。因此不少人提出了“百度会不会是一个新的泡沫”的疑问。事实上美国的股市从2000年以后，没再出现过像百度上市以后疯狂涨百分之二百、三百的情况，在这段时间里投资者还是比较冷静的。如果说百度的投资者不够冷静的话，就只能说是百度这种特殊性，百度的个案确实非常类似于1999年、2000年的情况。1999年、2000年互联网上市的公司往往还没有盈利，或者才刚刚开始盈利。而现在的百度就是这样。它当前营业收入的规模非常低，像去年只有1000万美元的营业收入，这个规模相对于盛大、新浪、网易来说，差距非常大。新浪去年的营业收入规模是2亿美元，百度是1000多万美元。但可以看到的是，百度的成长性非常好，2004年比2003年增长超过200%，2005年可能仍然比2004年有100%以上的增长，这些都符合1999年、2000年泡沫时期大多数上市公司的特征。不过归根结底美国投资者追捧百度这家公司还是一个个案，这个个案真正的症结是百度身上贴着“中国Google”的标签。但是相对于真正的巨无霸google来说，百度所掌握的技术和人才使得它还有很长的路要走，而且百度在中国面对的挑战，一点不比google在美国遇到的少。抛开3721、CNNIC这两个老竞争对手不说，后来的一搜、搜狗、爱问、网络猪等致力于桌面搜索竞争的对手都在悄悄蚕食着百度在中国的市场。如何在人人看好的中国市场上拿出足够的收益来回报信心爆棚的美国投资者，百度面对的难关不亚于美国路演时华尔街金融家挑剔的眼光。

“从今以后，我们花的就是美国股民的钱了！”英达在《大腕》中扮演的精神病人感慨地说。当时他有一种扬眉吐气的气概。不过精神病人未必知道，美国股民的钱花了，想还可不容易。

MFM-HT75W

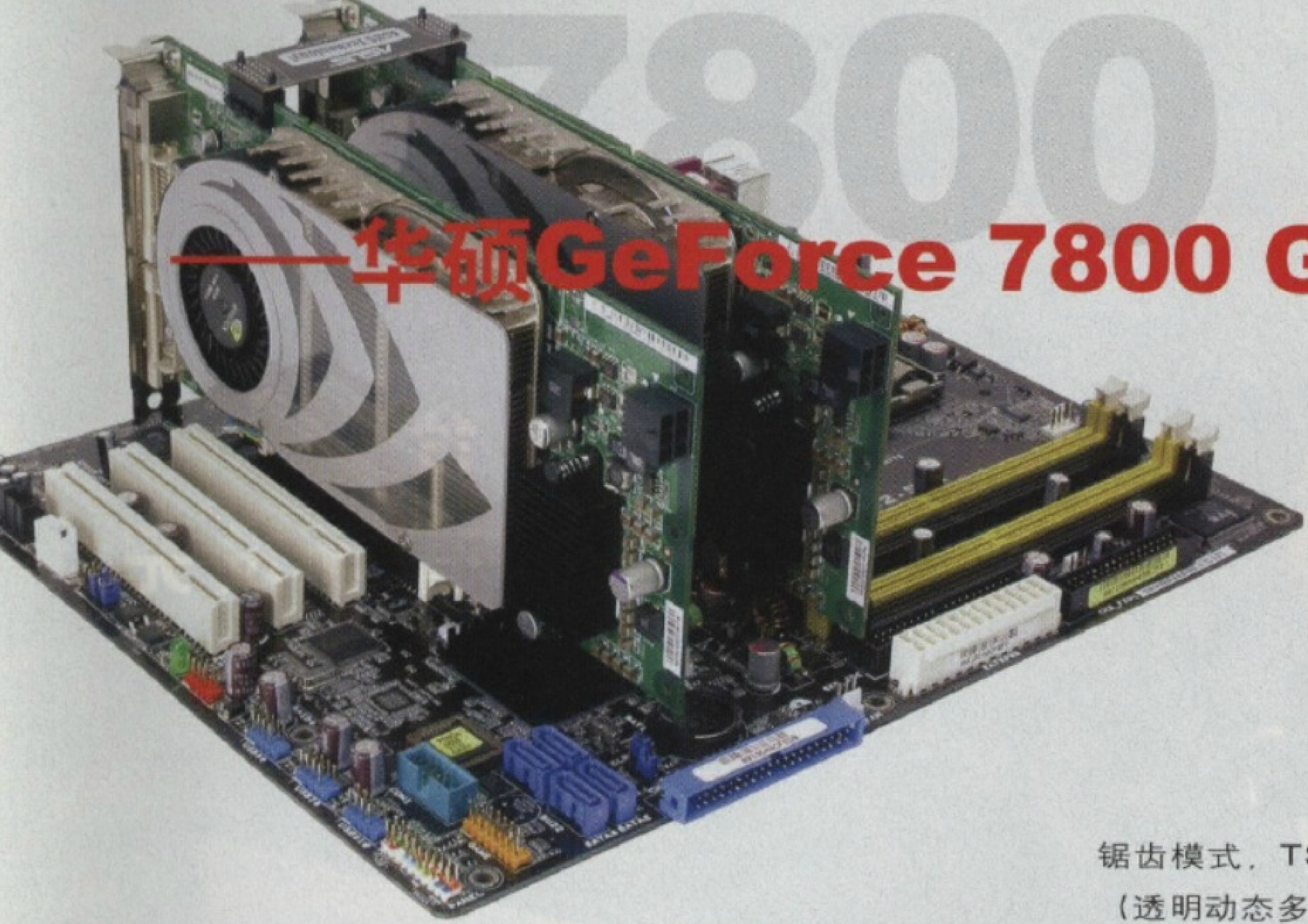
MFM-HT95

索尼全新 HT 系列液晶电视，将高分辨率、高亮度液晶显示屏与索尼卓越的影像技术完美结合，出色表现明锐、细腻的画面。同时，HT系列配备的多种信号输入端子能与各种影音设备相连，构建专属于您的多功能影音娱乐天地，集电脑、电视、电影、游戏、数码影像于一体，为您带来不同凡响的多重视听体验。

所附图片系PlayStation®2 专用游戏软件《ICO古堡谜踪》© 2003 SCEI

www.sony.com.cn/Wega　　**Sony(索尼)中国顾客免费咨询热线：800-820-9000**

此产品可至全国各大商场及Sony VAIO Shop购买



再现巅峰
——华硕GeForce 7800 GTX SLI系统

■晶合实验室 魔之左手

厂商： 华硕电脑（ASUS）
上市： 2005年8月
售价： 5999元（GeForce 7800 GTX单卡）、1630元（P5ND2-SLI主板）
附件： 无（样品）
推荐： 追求极致3D性能的骨灰级发烧友
咨询电话： 800-820-6655

这几年发展最为迅速的硬件产品，无疑是以ATI和NVIDIA主导的显示芯片及相关的各种显卡。我们一直认为，操作系统和游戏是推动电脑硬件发展的两大动力，而在前者发展有些萎靡的今天，游戏就成为了第一大动力——不过这只是针对CPU、内存等配件，显示系统似乎超脱于外，顶级产品的能力总是远高于同时期软件的需求，因此它们发展的动力更多来自市场竞争甚至是自身的挑战，当然也来自于ATI和NVIDIA两家公司对技术的不断追求。

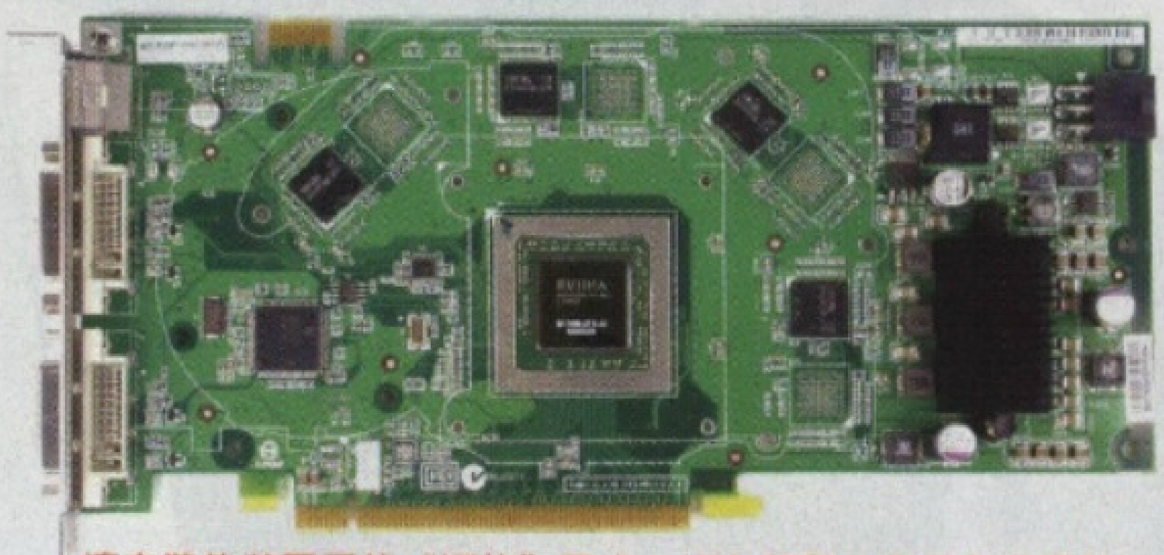
作为无可置疑的两极世界，新一代显卡霸主的宝座总是在ATI和NVIDIA之间轮换，这一次又轮到了NVIDIA坐庄。在2005年年中正式推出的GeForce 7800 GTX（开发代号G70）在顶点处理单元和渲染单元等规格上进一步提高，相应的性能也更出色；更重要的是，这次NVIDIA在新一代产品的正式推出时间上获得了领先，且优势非常明显。

卸下7800 GTX散热器盖板，可看到正面散热部分的全貌

G70采用最新的CineFX4.0引擎，支持DirectX 9.0C，支持SM3.0渲染，拥有24个渲染单元和8个顶点处理单元，尽管没有像以前一样采用管线翻倍的设计，不过我们知道，GeForce 6800 Ultra（16个渲染单元）拥有的性能已足以满足目前3D游戏的需求，因此这种设计也无可厚非。

新的CineFX4.0在对渲染单元和顶点处理单元也进行了重新设计，主要目的仍是提高渲染能力，同时增强HDR（高动态范围）光照效果、浮雕技术、次表面反射等在NV4X时期便提出的特效。我们在其宣传动画中便可看到，在更高的渲染能力和大量使用的HDR、浮雕技术、次表面散射等新特效支持下，物体质感达到了相当自然甚至是绚丽的效果。

G70采用Intellisample 4.0智能采样引擎，增加了两种新的抗锯齿模式，TSAA（透明动态超采样）和TMAA（透明动态多采样）用控制纹理的ALPHA通道的方式，解决采用少量多边形的物体边缘容易出现明显锯齿的情况。G70增加了Normal Map纹理压缩技术，与ATI的3Dc类似，并得到DirectX的支持。G70仍然支持GeForce6系列的UltraShadow II、PrueVideo技术及SLI功能，并有一定发展。不过在我们采用的驱动版本中，并没有出现NVIDIA曾提到的16×FSAA选项（从下面的SLI测试成绩看，这一选项并非没有意义）。



摘去散热装置后的“裸体”显卡，板上留有一些显存空焊位

G70同样被分为数个版本，面对不同的市场。它采用0.11微米技术制造，晶体管数量达到了惊人的3.02亿（302M），我们这次从华硕拿到了2块GeForce 7800 GTX样卡，PCI-E X16接口，其核心/显存频率为430/1200MHz，与GeForce 6800 Ultra相比提升并不大。尽管芯片复杂度和频率都有所增加，但从较“薄”的散热装置和供电部分的

显卡背部托架和显存散热片

浙江大学 计算中心
ZHE JIANG UNIVERSITY
中國美術學院 成教院进修部
CHINA ACADEMY OF ART

联合招生 **游戏动画 影视动画**

荣获2004-2005年《电脑报》游戏培训最佳师资奖、华东地区IT培训最佳师资奖 HTTP://WWW.NOWCG.COM

为了响应浙江省关于打造“ 杭州动画之都 ”的号召，开展非学历教育工作，以满足国家首批授予的 9家国家动画产业基地及国内各大游戏、影视公司高素质专业化员工的需求，为国内数字艺术领域企业输送具备艺术素养与专业知识兼备的职业技术人才。浙江大学计算中心联合中国美术学院成教院进修部于 2005年1月全面启动游戏动画、影视动画专业班招生，相关事宜公告如下：

☆ 办学优势

浙江大学是首批进入国家 “211 工程 ” 和 “985 计划 ” 建设的全国重点综合性大学；中国美术学院是当今国内在造型艺术领域中，学科最完备、规模最齐整的综合型美术学院之一。两所院校拥有雄厚的师资力量和先进的教育设施，并在人文社会科学和信息科技领域拥有丰富的资源和学科优势 。

☆ 主要师资

教师团队具有极为丰富的教学经验和制作经验。卢少夫是中国美术学院视觉传达设计系教授，研究生导师。刘老师是资深画师、动画师。 曾制作中央电视台52集动画片《西游记》、上海美术电影制片厂13集动画片《36计奇遇计》，科影厂的动画片 《小贝流浪记》。 王老师是资深动画师、原画师，曾制作《蓝精灵》、《Snoopy》、《美少女战士》、《人猿泰山》、《辛巴达航海》等动画。 高老师是系统分析员、高级游戏程序设计师，具有丰富的游戏项目管理及开发实战经验，对游戏引擎开发、游戏图形学、网络程序设计有深厚的造诣，曾开发多款电视游戏及大型网络游戏。

☆ 专业及学制

游戏动画专业（全日制一年）：
传统美术/传统动画/角色设定/Painter/Photoshop/Flash/Maya/3ds max/后期合成/游戏体系结构/游戏设计
影视动画专业（全日制一年）：
传统美术/传统动画/角色设定/Painter/ Photoshop/Maya/3ds max/后期合成/视听语言/表演/影片剪辑

☆ 证书

成绩合格者将获得浙江大学继续教育学院结业证书、中国美术学院成教院结业证书。届时将组织学员参加 Maya 、3ds max厂商认证考试和社会艺术水平美术考级考试。

☆ 就业方向

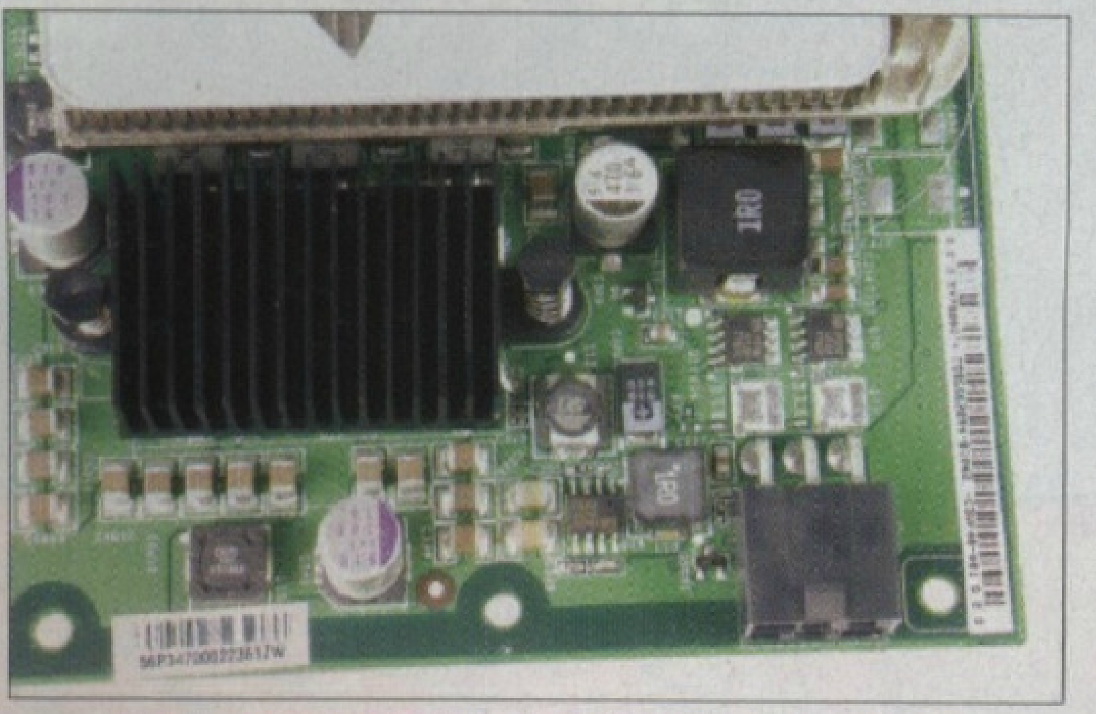
依托浙江大学、中国美术学院与上海、北京、杭州、深圳、广州等城市的各大游戏公司、影视公司、广告公司良好的合作关系，培养的合格学员将直接推荐到相关企业。

☆ 报名地址

杭州市浙江大学（紫金港校区）计算中心 113室 游戏动画、影视动画、游戏开发培训 招生办公室（收）
电话咨询： 0571-88206788 0571-88206651 0571-85700537 传真：0571-88206788 邮政编码： 310058

报名截止日期:2005年10月14日
E-mail: zhaosheng@nowcg.com

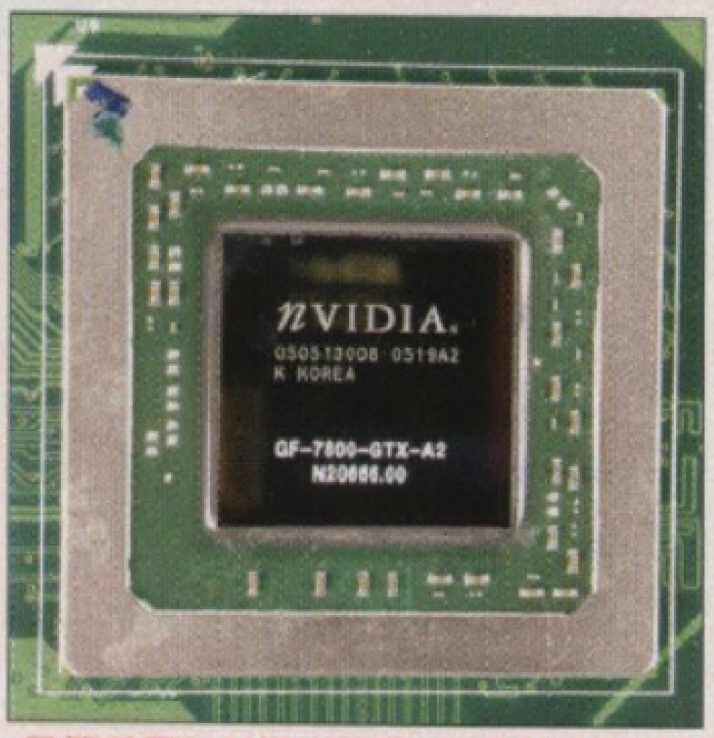
HTTP://WWW.NOWCG.COM HTTP://WWW.NOWCG.COM HTTP://WWW.NOWCG.COM HTTP://WWW.NOWCG.COM HTTP://WWW.NOWCG.COM



供电部分可看到辅助供电接口和MOS管上的散热片

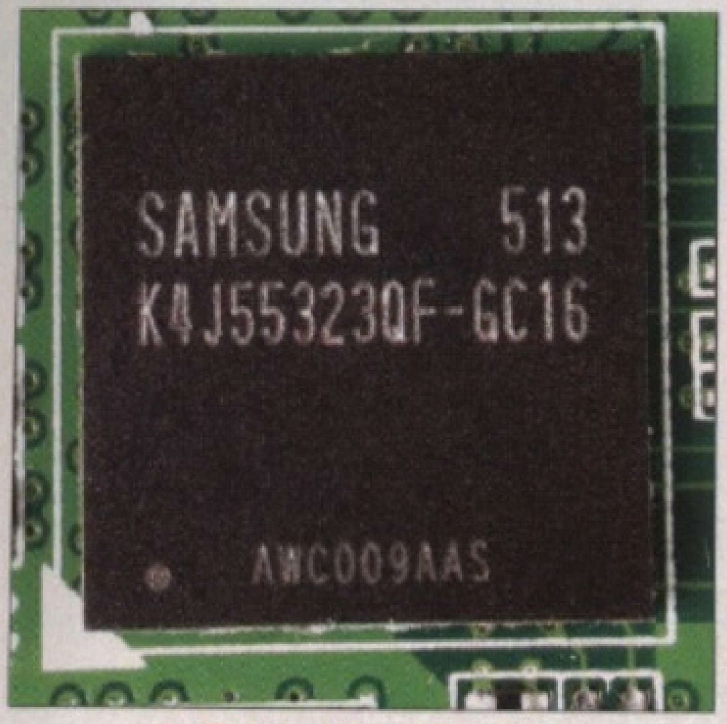
配置看，GeForce 7800 GTX在发热量和功耗上得到了一定控制。不过在实际运行中，我们测量到其背部显存散热片的温度达到了70℃以上，而驱动程序测得核心温度也在69℃以上（室温25℃），这甚至高于采用更大散热装置的GeForce 6800 Ultra样卡。

华硕G7800 GTX样卡的正面大部分被散热装置覆盖，构造与上代产品基本相同，但厚度减小，无需占用其他插槽位置。正面采用显存核心一体散热片，蜗轮风扇侧置，形成完整的风路；背面则仅使用了平板式的显存和核心背部散热片，没有主动散热措施，所以此处的显存散热片温度比较高。板上安装8颗三星1.6ns的DDR3显存，标准频率1.2GHz，显存位宽256bit，总容量256MB。显卡尾部采用了6针辅助供电接口，需要从两个4针电源接口取电，在组成SLI系统之后，不仅较新型的电源在功率方面难以应付，且接口也即将告罄（安装双显卡时需要在主板上安装另一个辅助供电接口）。显卡上装有飞利浦SAA7115视频芯片，提供了两个DVI数字输出和一个S-VIDEO输出接口，支持多显示器。



尽管采用0.11微米工艺，显示核心面积依然不小

在性能测试中，我们采用华硕P5ND2-SLI主板，它使用nForce4 Intel Edition芯片组，为P4平台提供了SLI解决方案。CPU采用P4EE 3.73GHz，内存为DDR2 533 512MB×2，安装英文WindowsXP Pro版+SP1，NVIDIA公版Forceware芯片组驱动7.13版和显卡驱动77.72版。由于受CPU处理能力的限制，G7800 GTX SLI系统在不开启FSAA（全屏抗锯齿）和AF（各向异性过滤）时的成绩与单卡非常相似，因此意义不大（实际上单卡成绩也受到CPU能力限制），我们在SLI系统测试时从4×FSAA+4×AF开始。



三星1.6ns的DDR3显存

测试项目/成绩	GeForce 7800 GTX		GeForce 7800 GTX SLI	
	No AF，No FSAA	4X AF+4X FSAA	4X AF+4X FSAA	16X AF+8X FSAA
3Dmark 05 V1.20总分				
1024X768	7522	7340	9315	9197
1280X1024	6623	6404	8922	8714
1600X1200	5776	5524	8556	7368
单像素填充率M Texels/s	5225.0	/	10309.5	/
多像素填充率M Texels/s	10275.8	/	20302.0	/
3Dmark03 build 360 总分				
1024X768	16602	10955	18754	12441
1280X1024	13322	8374	14732	9051
1600X1200	10885	6510	11900	6442
DOOM3 Ultra Quality，fps				
1024X768	112.5	93.8	109.7	94.3
1280X1024	105.2	69.8	99.6	71.9
1600X1200	92.0	51.7	84.6	47.3
Half-Life2 Canals，fps				
1024X768	141.62	132.64	136.01	127.33
1280X1024	126.91	93.97	132.18	95.40
1600X1200	107.68	72.77	119.50	69.82
AquaMark3 总分				
1024X768	81.28	74.14	83.52	79.06
1280X1024	76.86	67.15	81.16	72.02
1600X1200	71.91	58.72	77.52	61.30

在No FSAA和No AF测试项目中，GeForce7800 GTX单卡尽管取得了不错的成绩，但和GeForce 6800 Ultra相比进步并不明显（参考本刊2004年第18期《PCI-E显卡的第一代霸主——ATI R423 vs NVIDIA NV45评测报告》）。不过启用图像优化模式后，我们可看到其成绩表现非常突出，特别是相对更考验显卡能力的AquaMark3中，速度与前一代显卡相比有明显跨越。而在SLI测试中，即使在最高FSAA和AF设置下，所有测试项目都取得了相当不错的成绩，对这几个游戏引擎而言，均达到可流畅运行的帧数。

需要注意的是，作为新一代旗舰产品，各显卡厂商为GeForce 7800 GTX的定价相当让人吃惊，4999元（**编者注：** *本次测试的华硕产品的定价策略有差异*）加上各种堪称豪华的赠品使其在价格上直指已“落伍”的GeForce 6800 Ultra，虽然这一价位对绝大多数内地玩家而言仍是可望而不可及的，但它带来的信息则是中高端显卡即将进行价格调整。

尽管在渲染单元等方面有进一步提高，但GeForce 7800更像是完善版的GeForce 6800，而非真正的架构升级，也许只有在DirectX 10（Avalon）正式发布后，NVIDIA才会推出更新架构的产品。

本次评测的华硕GeForce 7800 GTX/GTX SLI在性能上达到相当惊人的程度，目前已知的游戏引擎中，几乎没有能充分利用其硬件性能的，因此对使用这一产品的高端玩家而言，开启FSAA已成为必须的选择，否则将无法体现其性能，也许默认开启FSAA的时代已来临。P

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★☆

口水度：★★★★★

性价比：★★☆

AiLife
lifestyle to personal computing

华硕P5 智能霸主

这是你想要的科技·华硕 AI Life

还记得华硕AI Proactive人工智能技术吗？从865主板开始，华硕不断升级智能化主板技术，紧紧围绕时尚生活，再次为您量身打造华硕AI Life功能，带给你一直期望得到的体验。华硕基于intel915/925芯片组主板发布了“AI Proactive”人工智能技术，而在今天，华硕基于intel945/955又一次发布了全新“AI Life”技术。AI Life包括以下四项核心技术，这几项技术也必将推动新一轮的技术变革。

请细心了解以下四项功能，这将是划时代的技术变革。

Stack Cool2
无噪音无风扇，全新散热方式

WiFi-TV
神奇结合电视、收音与无线网卡

AI Quiet
轻松操作享受奢侈的安静时间

SATA on the Go
时尚外接式硬盘接口，USB2.0速率的5倍！

Stack Cool2

无噪音无风扇，全新散热方式

主板散热技术在华硕stack cool没推出之前，一直都是沿用散热片或者散热风扇。但是这样的散热方式还是不能从根本上解决问题，局部还是过热，风扇的噪音依旧让人讨厌。

华硕Stack Cool2这一技术将一块特殊设计的PCB板，覆盖在整个主板背面，这样一来，不但能有效散热达到20℃左右！！更是让散热方式先进了一大步。

第二代非常冷却--Stack Cool2，它是华硕的专利技术，无风扇无噪音散热技术直接将热导离至主板背面，有效降低易损料件损耗速度，散热效果非常明显。

WiFi-TV

神奇结合电视、收音与无线网卡

想在电脑上看电视？想看电视的同时快进、暂停，随意控制？想一起拥有FM收音功能？还想构建无线网络？

这是您的梦想吗？在过去，这几个奢望同时做到，绝对是一个遥不可及的梦想，而今天华硕却可以为您带来亲身的体验--它就是华硕的WiFi-TV，让你所想的全部拥有！

从此你再也无须浪费钱去买什么录象机了，华硕TV-tuner 可以做到观看、录影、暂停甚至重放你喜欢的节目！“娱乐全集合”除了电视卡的功能，还能提供FM收音，以及无线网络的功能。有了这片全能的卡，只要在屏幕上轻轻一按，即可享受你想要的数码生活。

华硕 WiFi-TV卡不仅支持视频输入，还有直接连接数字电视！与传统电视相比，您可享受更清晰画质、更真实音效。

1.统一支持 IEEE 802.11a/b/g 三种标准，无线上网速度更快

2.与迅驰笔记本或其他无线设备轻松对接，网络兼容性更高

3.一触安装，构建无线网络连小学生都会操作

SATA on-the-go

时尚外接式硬盘接口，是USB2.0速率的5倍！

移动存储时代，你需要更大的存储空间，更方便的存储速度，以及即插即用的方便性。华硕主板率先发布SATA on-the-go技术。它可以使主板直接支持热插拔存储设备，以最时尚的存储方式，将您需要保存的珍贵照片、视频，用支持热插拔的外接式SATA硬盘带着走。

SATA on-the-go即插即用简直是太方便了，它有以下几个特点。

1.支持最大3Gb/s 的数据传输速度

2.长排线，不受空间限制

3.接口支持热插拔

4.轻松将珍贵照片、视频等文件进行高速、安全备份

试着想一下，100GB的文件存储起来只需要30几秒的时间，提供一个长排线，随时插拔，即使再大的硬盘也可以瞬间备分完毕。

AI Quiet

轻松操作，坐享奢侈的安静时间

个人电脑已经越来越多的应用于家庭娱乐与游戏，安静舒适的生活就成为家庭时尚、休闲的需要。而没人愿意在聆听音乐的时候被恼人的风扇吵到。

华硕AI Quiet功能能自动调节CPU性能、风扇转速和系统温度，从而给您一个奢侈的安静舒适的时间。AI Quiet功能在BIOS调节中即可见到，轻松调节让小学生都能享受。在BIOS中轻松设置即可保证系统性能的同时，尽力为您营造安静轻松的环境。

超薄时尚
——冠捷174F液晶显示器

■晶合实验室 别理我

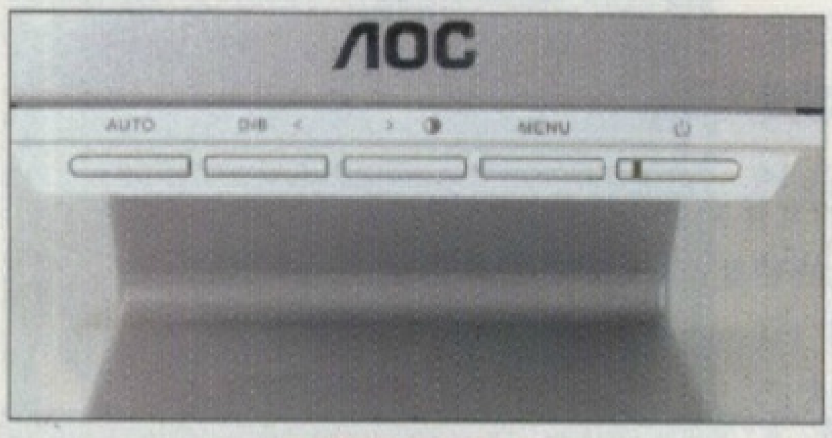
厂商：冠捷科技（AOC） **上市：**2005年7月 **售价：**2399元
附件：电源线 **推荐：**家庭用户，高阶商务
咨询电话：800-858-1777

174F是冠捷（AOC）推出的一款时尚型液晶显示器，定位家庭和高阶商务应用（活动展示、管理者用机），其较高的工艺水平和纤薄的机身给我们留下了较深刻的印象。

由于电源模块外置，AOC 174F的机身相当纤薄，我们用游标卡尺测量边框厚度，仅有约21mm。它采用大量金属材料制作外壳，和工程塑料相比，金属材质有更高的机械强度，同时在散热方面也有着不可比拟的优势：我们在174F的机身上找不到散热孔，应该与此金属外壳有关，这样的设计对防尘、防水有积极意义。174F前后面板都是银灰色金属材质，边框采用了乳白色工程塑料，四角圆滑处理，底座也采用了铝合金工艺，从侧面看去线条优美，整体外观设计比较成功。

显示器后侧方，可看到金属机身上并无散热孔

174F的条状按键位于前面板下部，手感很好，OSD菜单简单明了，大多数几何调整只能通过“AUTO”进行，不过对LCD来说自动调整已能胜任几何部分的调校工作。174F的典型亮度值为300cd/m²，对比度为500：1，响应时间为8ms，标称可视角度为160度，带宽135MHz。



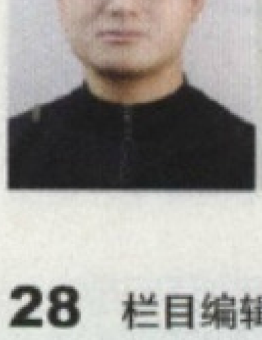
美观的操控按键

对需要兼顾图形处理的用户来说，174F提供的sRGB色彩模式很有意义。这款显示器支持名为“随心亮”的数字显亮技术，提供OFFICE（办公）、STD（标准）、VIVID（鲜明）3种亮度模式，OFFICE相对柔和，亮度较低，适合文本工作、浏览网页，STD是标准亮度，而VIVID则是高亮模式。当我们将显示器的色温设置为sRGB时，“随心亮”将自动关闭。送测样机没有提供驱动光盘及色彩配置文件（产品缺乏说明书、保修卡等附件），冠捷网站也没有提供包括其“随心调软件”的下载，测试时我们加载sRGB Color Space Profile.icm色彩配置文件，通过Adobe Gamma及DisplayMate软件进行校准。

竖置的视频信号接口较少见

样机开机状态良好，没有发现坏点。174F的亮度均匀性一般，中心亮度较高，而四角有一定衰减，容易给人造成色彩一致性不佳的错觉，实际上174F的色彩一致性还算可以。174F的彩色色阶测试表现一般，高阶部分很吃力，显示图像时会丢失高光细节；对比度表现不错，在“强度范围检验”中将对比度调整到两个极端，仍然能观察到高光和暗部中间块；亮度表现一般，暗部显示能到“7”阶（范围1~64，越低越好）。总体来说，174F对灰度图像的表现力更好。

174F采用的是8ms液晶面板，在Monitor Matter CheckScreen里的Smearing延迟测试中表现良好，视频和游戏中的实际表现也令人满意，看不到明显“拖尾”现象，网页、文字浏览时急速拖拉也没有出现延迟或抖动，应付文字和游戏应用是完全没有问题的。



冠捷174F超薄简约的设计非常成功，综合其外观、功能和性能来看，它比较适合高阶的商务应用，也基本能满足家庭用户需求，再加上较平和的价位，可以说是普及型液晶的好选择。P

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

HACHA 泇畅
国货新旗舰
尊贵气质
王者风范
产品专利号200530057695.9
P650
WWW.HACHA.CN
国内率先 采用PHILIPS PNX0101解码芯片 奉献完美音质
Philips PNX0101内含速度高达80-100MIPS的24位EPICS7B音频DSP，可以让MP3运作的更流畅，内置了一个16位立体声音频ADC和DAC，采用了32位的主频为60MHzARM7核心的RISC处理器，在此基础上就可以真正的使用WMA格式，而且还可以在编辑音效的情况下得到高保真的享受。
国内率先 运用可拆卸封装锂电 更经济 更方便
可拆卸封装锂电技术，把可充锂电的大容量、经济性和干电池的便利性巧妙的结合起来，既享受到了锂电可持续充电、容量大的特点，又拥有干电池般的自由拆卸更换优势，避免了锂电因为使用寿命问题带来的后期拆装问题，集两家之长为使用者提供最完美的应用方式。

办公桌上的精装书
——明基Joybook S72笔记本

■晶合实验室 小虫

厂商： 明基电通（BenQ） **上市：** 2005年7月（北京） **售价：** 11 980元
附件： 用户手册、快速上手指南、三包卡、操作系统说明书与光盘、驱动及应用程序×2/杀毒软件/系统恢复光盘、遥控器、电源线及DC适配器等
推荐： 注重多媒体性能、喜欢玩游戏、热衷尝试新功能的用户
咨询电话： 010-88516888

在Intel年初推出新一代Sonoma迅驰平台后不久，明基即发布了基于该平台的产品，包括高端影音娱乐的A82和主攻商务用户的S52、S72三个系列。全新外壳设计的S52作为全球第一款13英寸宽屏笔记本在第一时间上市，而14英寸宽屏的S72到7月份才开始在北京市场大量铺货，其原因主要是S72采用Joybook 7000的模具，上市前必须留给后者足够的销售周期。

由于我们之前已介绍过Joybook 7000，这里对S72的外观不做描述。S72系列拥有多款产品，包括C29、C30、C31、C36、129，配置方面有微小区别，送测样机是C29。在配置上S72相对J7000有不少提升：CPU从Pentium M 715升级为Pentium M 730（Dothan核心、主频1.6GHz、533MHz前端总线、2MB二级缓存），硬盘从富士通40GB升级为日立60GB笔记本硬盘（5400r/m、8MB缓存），显卡从ATI RADEON MOBILITY 9700升级为RADEON X600（64MB）、芯片组从i855PM+ICH4M升级到i915PM+ICH6M。

图1

S72采用14英寸15：9宽屏高亮镜面显示屏，标准分辨率1280×768，屏幕亮度非常高，在可视角度、色彩表现和延迟时间方面也有不错表现；ICH6M南桥的HD Audio使集成声卡效果有明显提升，因此S72的声音表现力明显比J7000好。它的无线遥控器采用PC卡接口（图1），可与附送的QMedia Center软件配合控制多媒体播放，同时还拥有激光笔功能，可在做PowerPoint演示的时候一展身手。作为面向商务用户的产品，S72的检验标准相当严格，厂商标称从100cm高处坠落测试硬盘仍可正常工作，50kg重压测试面板不破损（一般笔记本的测试标准是76cm、30kg）。重量方面，样机的实测净重（包括电池）为2205g，与厂商标称的1750g有较大差异。

图2

由于Sonoma平台功耗较大，S72配备了明基4800毫安时6芯锂电池，采用前置吸风散热系统，从机身前部吸风（图2）后从左侧排出（图3），让空气在机身内流动散热。S72还采用“5段式风扇调节”设计，依据CPU温度调配风扇转速，能降低噪声。从实际测试情况看，密集运算时侧面排出的空气相当热，偶尔也出现过因散热不及时导致的死机现象，说明内部发热量非常大，而现有散热系统仍不够理想。

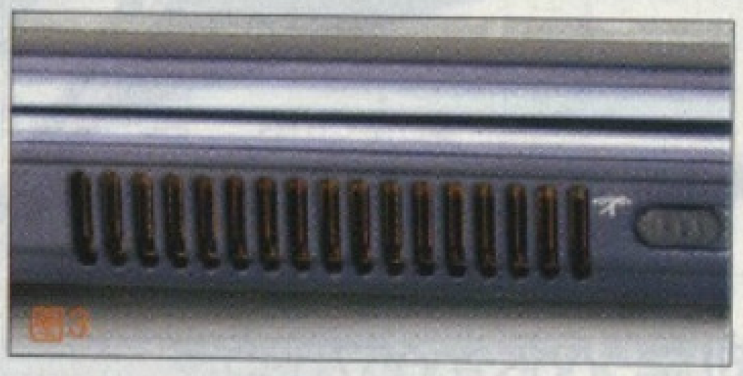


图3

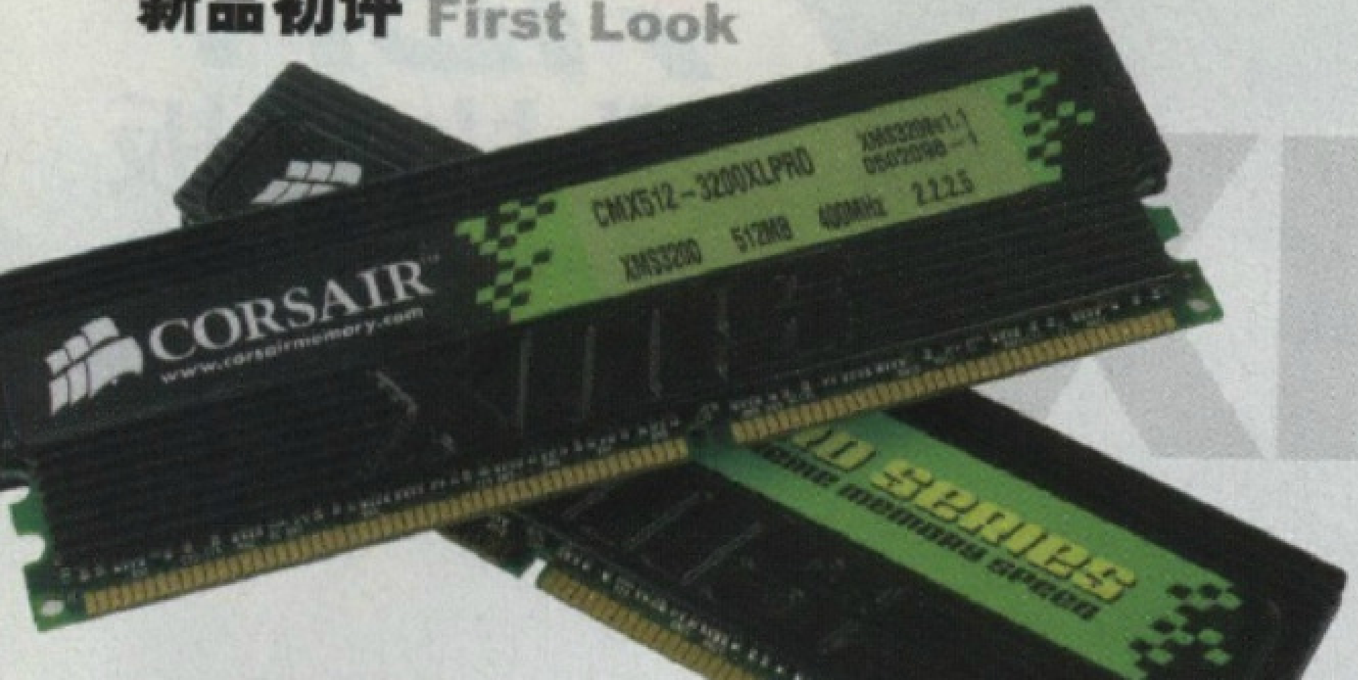
送测样机硬盘全部容量只划分一个NTFS分区，我们在我们在英文Windows XP+SP2下（NTFS分区）进行测试。MobileMark2002整体得分197，电池寿命154分钟；3DMark2001SE v330默认测试得分11 858；3DMark03 v3.6.0默认测试得分3175。和J7000相比，采用新架构的S72在整体性能和3D性能方面均有小幅提升，不过虽采用了容量更大的电池，续航能力却明显下降（少了50分钟左右）。

虽然旧瓶装新酒的S72令我们有些视觉疲劳，但不可否认它的外形设计还是很有特点的，对商务用户来说其外壳也足够强韧。老迅驰注重电池续航能力，新迅驰注重性能表现，这在J7000、S72的对比上体现得很明显。到底性能强一点重要还是电池续航能力重要？在鱼和熊掌不可得兼时，恐怕只能由用户自己作决定了。P

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

ABIT
升技主板
游戏玩家首选
生、死、胜、负，只在一线间。
AMD 64 Athlon X2
至尊游戏平台
KN8
.NF4芯片组+PCI-E显卡的极致声光效果
.三相电源供电+100%日系高品质超频电容
.升技SoftMenu超强超频+豪华版散热系统
加30元，
送 价值100元的X-RAY游戏专用鼠标垫
活动时间：2005年8月27日至9月25日
升技7×24h支援中心
ABIT 升技主板
800-8200323
升技电脑产品贸易(上海)有限公司
[电 话] 021-5410 2211
[传 真] 021-5410 4791
[网 址] www.abit.com.cn
[市场推广] Market@abit.com.cn
[技术支持] Fae@abit.com.cn
newegg.com.cn 新蛋
升技主板网上旗舰店
新蛋网：www.newegg.com.cn
垂询热线：800-820-4400



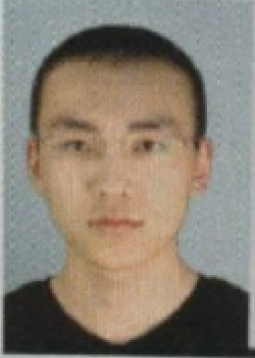
急速狂飚
——海盗船XMS Pro内存

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商： 海盗船（Corsair）/升技电脑（中国总代理）
上市： 2005年7月底　**售价：** 1500元（512MB）**附件：** 无
推荐： 追求极致性能的高级发烧友　**咨询电话：** 010-65179100

海盗船（Corsair）内存一直以来被誉为内存中的贵族产品，其产品品质与性能始终能给人留下深刻的印象，早在多年以前就备受发烧友所推崇。选择升技（Abit）作为中国总代理后，海盗旗内存正式进入国内市场，玩家即可享受到与正规行货的质保服务。

海盗船XMS系列是内存中高性能的代表作品，主要分为Xpert、Pro与TwinX三种。Xpert与Pro均是以TwinX为基础，在内存上增添了可显示内存工作状态的LED模组。此次收到送测的XMS Pro DDR 400采用两条512MB共1GB放在一个包装内，与最高端的Xpert可自定义LED显示效果不同，Pro版内存上的LED灯仅能通过不同的颜色：绿、橙、红来表现内存当前的负载状态。黑色厚重的散热片覆盖在内存上，比普通内存高出三分之一的它拿在手中有着沉甸甸的感觉。散热片下的三星最高端的TCCD内存颗粒，拥有着当前业界最高的低延迟性能：2-2-2-5（DDR 400），也是众多游戏爱好者所关注的。具有低延迟的内存频率通常不会太高，但超低的延迟可以弥补带宽的不足，适合游戏与3D制作。在Sisoft Sandra Pro 2005 Int Buffered iSSE2和Float Buffered iSSE2测试结果分别达到了5263 MB/s和5192 MB/s，性能表现无可挑剔。



海盗船XMS Pro内存在性能上勿庸置疑，但过去有着通过不同渠道购买海盗船内存的玩家都知道，性能极好的它价格同样飙升到一个普通用户无法承受的范围，希望其未来的价位能更加具有亲和力，为玩家们带来更多更好的选择。P

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★

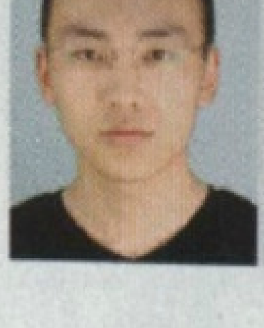
游戏玩家新选择
——微软光学极动套装

■晶合实验室 狂暴鸭

微软近期推出了由“微软灵巧键盘”与“微软极动鲨”组合成的光学极动套装，其中采用窄边框设计的107键位灵巧键盘设计紧凑，享受着柔软敲击手感的同时，也参与创造了安静的工作环境。功能键区均为半尺寸键位，小尺寸快捷键使键盘更节约桌面空间。塑料模具做工较为细腻，键帽字母采用印刷而非激光蚀刻，在使用中出现较明显的脱色现象，不得不说是一个小小的遗憾。

套装中的微软极动鲨为对称设计，左右手皆可使用。没有提供额外可自定义功能键的标准三键设计，在日常中增加了点击次数，多少有些不便。高达6000帧/秒的扫描频率配合USB接口在游戏中定位准确，在CS等对鼠标要求较为苛刻的FPS游戏中，并未出现丢帧的现象。独有的舒适曲线设计，贴合手掌使应用更加舒适，过于“庞大”的身形并不适合手小的用户。

厂商： 微软（Microsoft）
上市： 2005年7月　**售价：** 219元
附件： 用户手册、说明书
推荐： 注重性价比，对功能、性能要求较高的玩家与用户
咨询电话： 010-82676888转键鼠事业部



微软光学极动套装中，无论键盘还是鼠标在实际应用上都有不俗表现：舒适的手感与贴心的快捷键；6000帧/秒的扫描频率可满足大部分游戏玩家的需要。黑色的独特外观也为桌面增色不少，不贵的售价更突出了它的性价比。P

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★
口水度：★★★
性价比：★★★★

“流氓软件”的罗生门

■本刊记者 冰河

“在职业新闻里，绝对的真相是极少的，甚至是危险的。”

——美国著名记者亨特·汤普森

现实的背后，总有一张得意的笑脸

1950年，日本著名导演黑泽明推出了根据作家芥川龙之介于1921年创作的短篇小说《筱竹丛中》改编的电影《罗生门》。第二年这部电影获得了奥斯卡最佳外语片奖、威尼斯国际电影节金狮奖，这是在国际影坛上产生重大影响的第一部日本影片，曾经被影评家誉为“有史以来最有价值的10部影片”之一。与现今强调特效和大场面，动辄毁掉一座城市乃至威胁全人类的大片不同，这部黑白电影的场景几乎全部集中在一个破落的竹林中，涉及人物也不过五到六人，却征服了众多大师级电影人。电影通过强盗、女人、武士、樵夫等4个当事人之口，片面地讲述了同一个发生在树林中的杀人事件。所谓“片面”，是指4人完全根据自己的利益出发来讲述事件的过程，由此所表述的截然不同。通过4人的描述，唯一可以确定的是武士死了，而且还是他杀（谁杀的也不确定）。虽然随后赶来的纠察使（检察官）竭力想找出事情的真相——谁是凶手，但由于“每个人都出于维护本身利益的目的隐瞒了一些事实”，使得纠察使也无法得知竹林中到底发生过怎样的事情。最终事情以世间最常见的方式结束，强盗无论怎样总是罪恶的，女人终归是事实的受害者，死去的武士，反正已经不能再复活，抓住了强盗也算给了他一个交代。至于起初所关注的真相，在纷飞的言辞中变得无关紧要。依然有强盗横行，依然有路人横死，同样的事件，在混乱的世界中一遍又一遍地循环演绎下去。

2005年7月11日，北京网络行业协会向社会公布了10款为众多网民诟病的“流氓软件”名单，并敦促相关公司于8月15日前进行整改。名单一出，立即在社会上引起轩然大波，众多网民为此拍掌叫好，互联网专家也认为这是中国互联网走向法治的一个标志。而上了名单的企业则反应各异，有大声鸣冤的，有从容辩解的，也有不置可否拒绝表态的。名单出台一个月，这场关于“流氓软件”的“罗生门”正在各方面的关注中不紧不慢地上演。

序号	软件及网站名称	所属公司	厂商网址
1	3721上网助手、地址栏搜索及网络实名	北京三七二一科技有限公司	www.3721.com
2	淘宝网	阿里巴巴	www.taobao.com
3	eBay易趣	ebay inc.	www eachnet.com
4	dudu下载加速器	千橡公司	www.dudu.com
5	中文上网	中国互联网络信息中心	–
6	青娱乐聊天软件（qyule）	锋力科技	–
7	很棒小秘书	很棒信息服务有限公司	–
8	百度搜霸	百度	www.baidu.com
9	一搜工具条	雅虎中国	toolbar.yisou.com
10	网络猪搜索	中搜在线	pig.zhongsou.com

附表：北京网络行业协会公布的“流氓软件”名单

一、一场“流氓秀”的突然出现

“有人的地方，就有恩怨，有恩怨的地方，就有江湖。”

这是不折不扣的真理。即使到了21世纪的网络时代，江湖依然存在。早在互联网初创时期，就有网民和企业对互联网业界某些强买强卖、阳奉阴违、言而无信的行为忿忿不平。不过由于国内互联网发展相对缓慢，留存在老网民记忆中的典型，当属曾经轰动一时的网景诉微软捆绑浏览器不正当竞争案件。“外国的月亮不比中国的月亮圆，外国的江湖和中国的一样黑。”当时曾有中国网民如此评论。“有黄金存在的地方，就有伴随着欺诈和谋杀，外国和中国在这点上没有什么区别。”

不幸言中，随着中国互联网行业的发展，各种各样看上去并不光明正大的行为也开始烦恼中国网民。最典型的当属“免费邮箱比着大”和“帮你没商量”的行为。免费的邮箱大了固然不错，但是过些日子要么就减小容量，要么干脆收费，“终身免费”的承诺成了一句废话。能帮助菜鸟网民轻松上网本是好事，不过也不问问是否需要帮助，不管三七二十一先强行装进用户的电脑系统，这种行为好像并没有帮什么忙，添的乱倒不少。更有“热心者”干脆赖着不走，即使选择了卸载也要一边询问“你不要帮助么？你真的不需要帮助么？你不会是真的不想要我帮助吧？”一边留下伏笔，过两天“悄悄的回来，打枪的不要”。等到2002年互联网行业复苏，盈利成了硬道理，“占领网民的第一视野”成了众多企业的新战略，于是一个小小的网页地址栏就成了兵家必争之地，百度、3721、CNNIC三家围绕着这个地址展开了无休止的争夺。先是争取抢先在网民电脑上安装自己的软件，然后是安装了后来的软件就自动卸载先装的软件，到最后干脆装了这个软件就无法安装那个软件，而且先来的也赶不走。最终3家企业为此闹上公堂，为当时的互联网业界增添了不少热点新闻。而无辜的网民则只有四处请教行家，一次次将不请自来的“热心人”请出系统。虽然在法院的干涉下，阻挠竞争对手软件安装的行为逐渐停止，但各企业加大了自己软件的推广力度，与众多个人网站和共享软件作者合作，进行捆绑式推广。网民们的烦恼不但没有消失，反而越来越多。而且这种“行之有效”的推广方式还为更多的企业所效仿，终于才有7月11日，一张“流氓软件”名单的出现。

你方唱罢我登场，其实就是一个“钱”字

根据名单发布者北京网络行业协会对“流氓软件”的定义，所谓的流氓软件主要包括恶意广告软件、间谍软件、恶意共享软件、恶意网页辅助插件等，这些软件不属于真正的病毒；有一定的实用价值，同时也会给用户带来种种干扰，诸如占用系统资源、影响正常网页浏览、私下收集用户个人信息、妨碍用户使用其他软件等。但最重要的“流氓”特征是此类软件通常未经用户许可或在用户不知情的情况下就强行安装在用户电脑中，而且通过正常卸载程序无法完全有效卸载和删除，即使强行删除后还会自动生成。或者伴随用户浏览网页弹出广告页面和安装提示，耗用系统资源，妨碍正常浏览。

事实上，在这张名单发布之前，北京网络行业协会已经就“流氓软件”的问题多次召开会议进行协商探讨，并于6月28日由协会旗下的16家国内知名互联网企业签订《软件产品行为安全自律公约》，并进一步起草编制《软件产品行为安全服务规范》，阻止不规范软件的传播。与会企业在公约上均签下了自己的名字。其中包括经常成为网民投诉对象的北京3721科技有限公司和百度公司。抛开令人不快的历史，两家企业敢于面对问题改正自己的勇气令人称道。不过调查结果公布以后，这两家企业仍旧名列其中的事实表明，他们需要做的事情还有很多。

对于名单的出炉，绝大多数网民的反应是热烈欢迎。从北京网络行业协会的举报页面上可以看到名单出台之后，前来举报的网民已经由7月11日的1000多人迅速增长到8月10日的近9000人，而各地媒体也对此进行大篇幅正面报道。一场针对“流氓软件”的声讨风暴迅速形成，似乎很快中国互联网即将不再有“流氓软件”的容身之地了。而上榜企业则表现出不同的反应，有4家企业先后与北京网络行业协会进行了沟通，表示将进行改正；其他企业有的通过媒体鸣冤，有的干脆没有表态。

与此同时，另一种声音也隐隐出现：“流氓软件”是一个阴谋……

二、一个“阴谋论”的悄然登场

“阴谋论”的出现始于7月末的某家上海知名媒体，此种理论首先对“流氓软件”的定义者进行了质疑：由于名单公布之前的6月14日，瑞星公司的技术人员就公开在媒体上为“流氓软件”进行过“流氓”的冠名和相关定义，而瑞星公司又是北京网络行业协会的理事单位之一，那么此次“流氓软件”的投诉抨击是否有企业背后操作的嫌疑。更重要的是，就在名单公布的7月11日，瑞星公司同时出台了一种名叫“卡卡”的网络安全助手软件，声称专门为网民提供防御“流氓软件”的服务。而且从功能上来看“卡卡上网助手”与“3721上网助手”是同一类型的软件，具有直接竞争的关系，那么提出“流氓软件”概念，又同时推出针对性产品的瑞星公司似乎就成了最大的受益者。此外，“阴谋论”还认为，“流氓软件”的标准定义中强调的是软件对用户造成了损害，但从名单来看，强制安装和无法卸载似乎成了“流氓软件”的标志特征，这与“流氓软件”的标准有所背离。那么此次调查和名单公布的目的也就值得商榷了。而给名单冠以“流氓”这样一个颇具侮辱性的名字，似乎也有悖于行业协会“在不侵害社会公众利益的前提下，制定本行业的行规行约”的初衷。

本刊记者在名单出台后也针对部分上榜企业进行了采访。以“3721上网助手”和“一搜”两款软件同时上榜的的雅虎中国有限公司对此有些不屑一顾。他们认为，导致3721插件名列榜首的投诉仅有700多条，而中国的互联网使用者已经超过了1亿人，这种调查的公正性和客观性本身就值得怀疑，也不排除调查受到了人为操纵。因此他们对调查的结果并不认可，并保留进一步追究的权利。同时还公开表示：“yahoo-3721上网助手及相关软件没有采用强制安装手段、没有进行‘浏览器劫持’、不会干扰其他正规软件的运行、具备完善的卸载功能。而去年底推出的‘上网助手2005’主要针对恶意代码、网络广告和插件这三大类互联网‘害虫’，不仅可以修复IE、清理使用痕迹，还有广告拦截、安全防护以及插件管理功能，可以最大限度地满足用户对互联网无骚扰的需求。该软件也很容易操作，能让一些对电脑不太熟悉的用户可以方便地免费使用。上网助手是一款免费的绿色互联网工具软件。我们不但不是流氓软件的制作者，还是坚定的反流氓软件执行者。”

你说的是道理，我说的也是道理，谁知谁有理?

位列名单第二的阿里巴巴（淘宝网）则老实承认，在创办初期为了开拓市场确实尝试了很多种广告的方式，但是逐步发现，弹出广告的推广方式确实给用户的上网和阅读造成了一定的干扰，因此逐步减少这种弹出的方式，目前弹出的方式已经基本消除。未来将会根据协会起草的规范进一步调整。

因为“青娱乐聊天软件”而上榜的锋力科技也承认，在推广早期确实有同其他软件捆绑推广的行为，但当发现这种营销方式效果不佳，而且容易引起网民的负面情绪时，就停止了此类方式。此次上榜的结果，应该是早期网民的意见。

而千橡公司的市场部人员解释，“DuDu下载加速器”在上榜之后已经在第一时间作出了详尽的整改。千橡公司已经向北京网络行业协会表示，“DuDu下载加速器”已经完成整改，不再具有“流氓软件”的特征，并欢迎协会和广大网民进行监督。

其余上榜企业在接到记者电话后均不愿对此事件发表过多意见，但认为这不过是一个普通的调查，其结果并不一定代表大多数网民的真实想法。

显然此次“流氓软件”风波引起的反应并不如预想中那么简单。就采访中反馈回来的一些问题，记者又联系了北京网络行业协会和瑞星公司。北京网络行业协会的有关人员对于此次调查的公正性不愿多做解释，只是表示“我们不过是将制订的标准公布，再接受网民的举报进行统计，将最终结果真实地表现出来而已。虽然当时名单的出台有些仓促，排在榜首的软件也不过有700多条投诉，但从随后网民的进一步举报看，这个名单的结果还是符合大多数网民的意见倾向”。至于“阴谋论”提出的此次调查有商业炒作嫌疑的质疑，网络行业协会郑重表示绝无此事，“流氓软件”的标准不仅仅参考了瑞星一家企业的意见，还借鉴了其他安全企业、互联网专家和网民的意见，是一个综合的讨论结果，和某个企业单方面制作的标准无关。不过毕竟考虑到软件行业的专业性和技术性，安全软件企业的参考意见获得了更多的重视。

对于“阴谋论”的指责，瑞星总裁毛一丁不置可否。他表示这不过是某些上榜企业操作媒体希望转移公众注意力而已。瑞星作为安全软件企业当然对“流氓软件”有专业的分析和约束的责任，为此推出的“卡卡上网助手”不过是希望能在此方面更好地为网民服务而已。“单就功能来说，卡卡和市场上流行的某些上网辅助软件有类似之处，不过最重要的是我们尊重用户选择的权利，不会逼着用户安装我们的软件，也不会赖在用户的计算机里不走，更不会私下收集用户的个人信息。没有这些行为特征的软件，无论是什么类型都不会上名单。至于‘流氓软件’这个名字，在研讨会时我们也觉得不太恰当，觉得叫‘灰色软件’更好一些。不过最终的决定权不在瑞星的手里。”

众说纷纭，“流氓软件”名单的背后似乎隐藏着太多的阴影。就在此时，那张引起众多风波的名单，从网络行业协会的网站上消失了……

好吧，我们和解，看“上帝”的份上

三、一张“流氓榜”的意外死亡

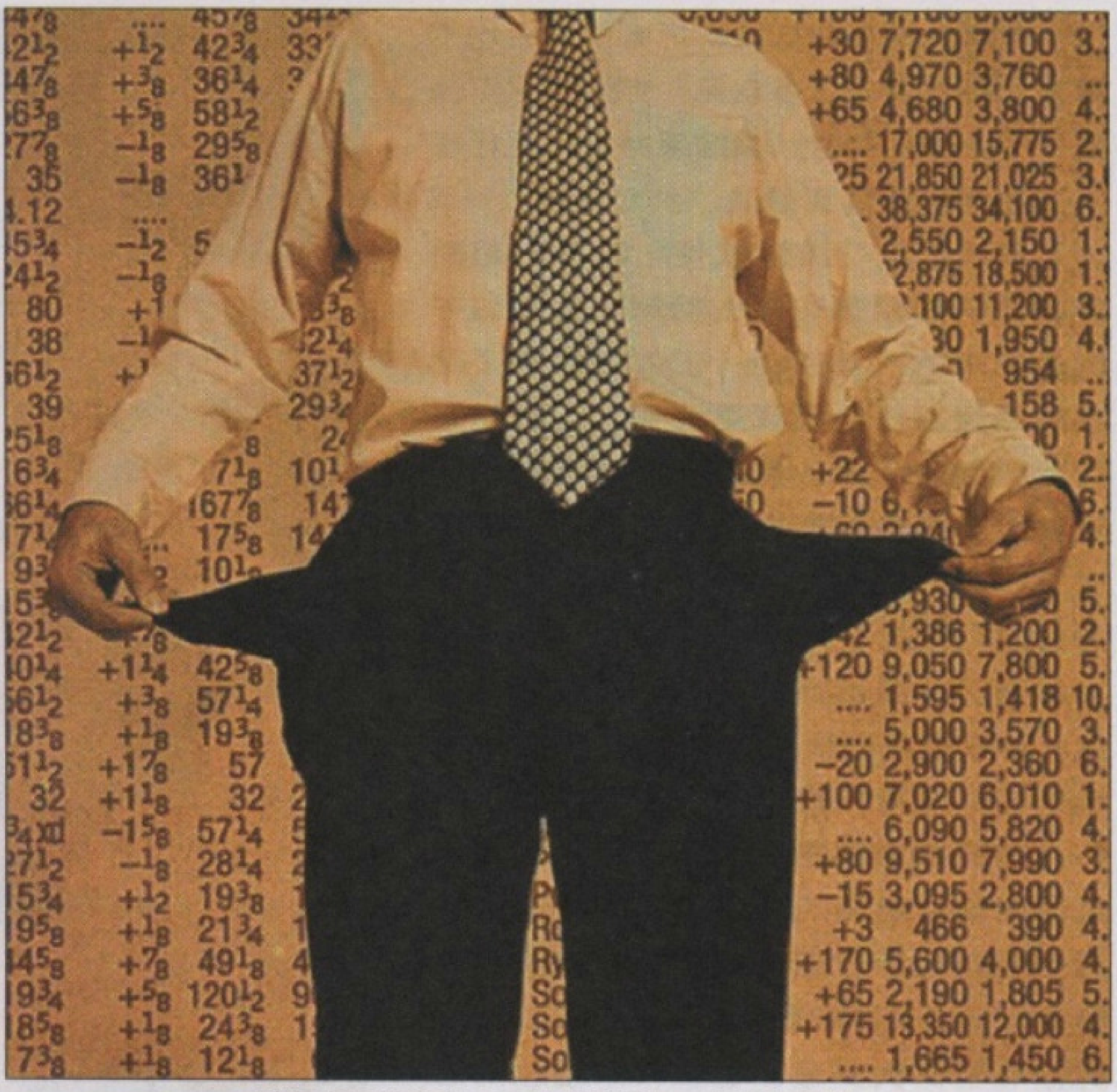
名单的消失意味着什么？是上榜企业虚心接受意见修改软件使得名单需要修改，还是后续调查中网民提出了新的“流氓软件”热点？或者……是迫于一些企业的压力不得不做出某些妥协？对于名单的消失网络上议论纷纷。本刊记者试图通过电话就此问题采访北京网络行业协会，而接电话的工作人员只是表示协会原本不想太早公开“流氓软件”的名单，因此只将名单在协会的网站上公布。原打算在8月15日的整改限期过后，再对未进行整改的企业予以公开曝光及采取相应措施，但被敏感的媒体发现，结果被提前曝光，以致造成现在的局面。至于为何从页面上撤下“流氓软件”的名单，对方表示需要协会秘书长王铁安出差归来之后再进行解释。撤下名单并不代表此次调查活动的终止，用户依旧可以在网络行业协会的网站上进行投票和举报。

随后记者浏览了网络行业协会的网站http://www.netbj.org.cn，看到已经有50多万网民参予了投票，有8960条针对“流氓软件”的举报记录。大致浏览了网民的举报内容之后，可以发现网民的举报结果分布与“流氓软件”名单的排名基本符合。虽然8960条举报记录针对中国过亿网民的确是一个小数字，但考虑到各个软件在市场中的占有率，这接近9000条的意见仍然体现了一个不容忽视的事实，“流氓软件”的存在，的确制约和阻碍着中国互联网的应用和发展。

不过，在浏览的过程中记者也发现，网民对于“流氓软件”的定义并不清楚，有些人甚至将Windows自带的信使功能造成的网络信息传递也归咎于某些软件的骚扰。甚至很多人在旁人提示之后才明白自己一直受到恶意软件的骚扰。根据记者收集的资料，美国非盈利组织Pew Internet & American Life Project（PIP）针对美国互联网用户网上冲浪时遭遇恶意软件骚扰的情况展开的调查显示，2004年大约有9300万名美国互联网用户曾遭受到恶意软件的侵扰。这个数字占美国互联网用户的68%。其中有60%的人在很长的一段时间仍被蒙在鼓里，有52%的人只是感觉计算机明显变慢了；大约有25%的用户并不清楚自己的计算机上为什么会莫名其妙地出现了新的程序和桌面图标；有18%的用户IE首页被强制更改却只能听之任之。被“流氓软件”侵犯以后，只有48%的用户表示问题总能轻而易举地解决，还有20%的用户感到束手无策。相信中国网民的状况不会比美国网民更乐观。

除此之外，另外一些投诉的内容则在“流氓软件”的定义中并没有得到体现，就是安装软件之后，软件导航功能中明显的软色情内容传递。记者尝试安装了几款名单上的软件，发现无论是聊天软件还是上网辅助软件，均不同程度地在浏览器的收藏夹中和网页的广告中加入诸如“激情聊天”“一夜诱惑”之类的暧昧信息。虽然此类信息不足以成为国家监管机构“网络扫黄”的对象，但对于网民而言，这何尝不是一种不正当的诱惑。正如网络上对于“流氓软件”风波的一个中肯评论所述：“没有流氓的软件，只有流氓的行为。”

显然，“流氓软件”的标准尚需进一步讨论定义，而对软件规范的审查和监管，也需要有明确的执法机构。执行此次调查的北京网络行业协会，是依据《互联网信息服务与管理办法》、《计算机信息网络国际互联网安全保护管理办法》和有关法规，经北京市民政局社团办批准，由门户网站发起，北京市IT业共同参与组成的行业自律组织。虽然其直属管理机关是北京市公安局，但作为一个企业行会性质的民间组织，到底有多大的监管能力也值得观望。虽然由协会推动制订了《软件产品行为安全自律公约》，并在公布“流氓软件”的同时宣称“督促相关企业在8月15日前对不符合规范的软件进行整改。如果限期内整改没有完成，则将对其采取必要的处理措施”。但对于到底能采取何种处理措施，尽管记者反复追问，网络协会方面始终不给予明确答复。从协会的性质来说，最有可能的措施就是将不进行整改的企业进行谴责并开除出协会，而对于未参加协会的企业，则没有任何办法。更何况网络协会只是隶属于北京地区的地方性行业组织，对于外地企业也没有任何制约的权力。说到底，对于大大小小的“网络流氓软件”，目前仍旧没有有效的应对办法。看上去轰轰烈烈的“打流氓”运动，并未展现一个乐观的未来。



总有人口袋空空，不过不会是你，也不会是我

尾声

“流氓软件”风波背后到底隐藏着什么，现在还看不清楚。正如开头所说的“在职业新闻里，绝对的真相是极少的，甚至是危险的”。要找到事件背后隐藏的意义，不是一件容易的事情。说这句话的美国“荒诞新闻”之父亨特·汤普森于2004年2月20日在其家中饮弹自尽，终年67岁。作为美国20世纪60年代反正统文化的代表人物，被誉为美国20世纪最具传奇色彩的作家兼记者之一，媒体用几个关键词概括了他的一生：离经叛道的记者、美国总统的眼中钉、“荒诞新闻”之父、“愤青”大众偶像。在其半个世纪的记者生涯中，汤普森不断追寻事实真相。他潜入当年令人闻之丧胆的摩托车飞车党“地狱天使”，写下《地狱天使》一书。他为了报道地方律师的反吸毒会议，亲自展开“迷幻之旅”，从而成就其最著名的作品《拉斯维加斯的恐惧与厌恶》。但在经历半个世纪对真相孜孜不倦的追寻之后，亨特·汤普森终于厌倦了。而他自尽的真相到底是什么，也没有人真正知道。

当本期文章与读者见面的时候，也许涉及的事件已经尘埃落定，也许正走向一个新的高潮。由于截稿时间的限制，目前为止尚无法得知事件的最终结局。不过本刊将继续对“流氓软件”的发展保持关注。也许没有绝对的真相，但在看到结果之前，我们不会终止。

牙科手术 蓝牙设备与PC的连接应用

■北京 炎枫

公元10世纪，即现在的挪威、瑞典及丹麦所在的部分地区相互争战，最后一位名为Harold Bluetooth的丹麦国王将其统一。1998年9月，蓝牙特别兴趣小组成立（SIG），发起者为爱立信、IBM、Intel、微软、摩托罗拉、诺基亚等。SIG借用“Bluetooth”一名，是想在电脑、手机以及各种数码设备之间实现统一的无线交流与协作。

今年年初微软在其新发布的WinXP SP2加入了蓝牙驱动，按照微软一贯的作为，这一举动似乎会给“易用性”带来一线曙光。不过在一些论坛上有人说这个蓝牙驱动并不完整。那么实际情况如何呢？本文将绕开技术上的讨论，而通过实例操作一一对照验明。

蓝牙设备并不能直接与PC相连，而是通过蓝牙适配器（俗称“蓝牙棒”）连接。

一、“牙科手术”解决SP2的“牙病”

在PC上能实现的蓝牙应用较多，但是微软在WindowsXP SP2中提供的蓝牙驱动却是为其蓝牙鼠标和键盘而提供，当你试图通过它来与你的蓝牙设备“沟通”时，要么无法正确识别，要么就算识别出来也别想正常使用，又或者文件传送只能单向进行……

当你无法忍受来自SP2的束缚时，另寻一款驱动便成为很自然的想法。不过SP2的蓝牙驱动似乎并不愿意你离开它！——你会发现你的蓝牙适配器根本就不理会新的驱动，照样被SP2的蓝牙驱动牵着走。这个问题的缘由竟在于微软目前尚无蓝牙设备的认证计划，唯一打着WHQL标记的就是：SP2的蓝牙驱动。因此当安装蓝牙适配器时，会自动匹配SP2的蓝牙驱动，而置其它驱动于不顾。这样的SP2似乎患上了奇怪的牙病。

其实我们只要通过两个小小的手术，就可以治愈SP2的牙病：

1.如果尚未安装过蓝牙适配器，可以直接将C:\WINDOWS\inf文件夹的bth.inf文件删除，然后安装自己的蓝牙驱动，之后插入蓝牙适配器即可顺利被新驱动识别。

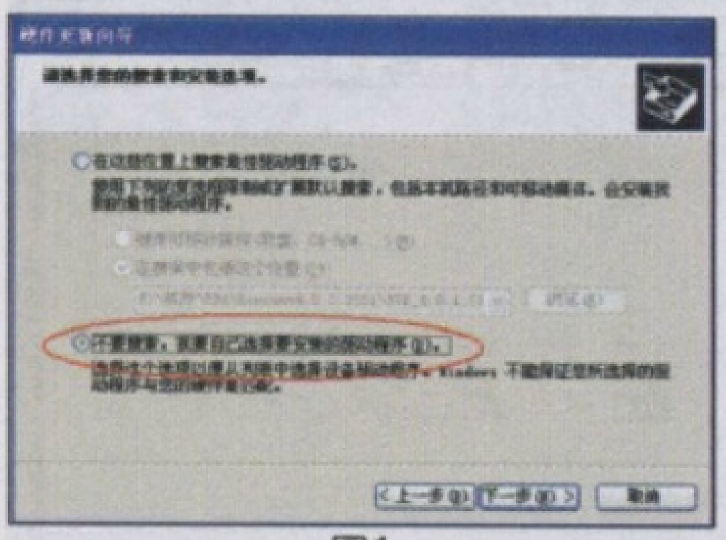


图1

2.如果已经在SP2下安装过蓝牙适配器，这时可以先安装自己的蓝牙驱动。之后进入设备管理器，找到Generic Blutooth Radio，右击选择“更新驱动程序”，选择从列表或指定位置安装，选择“不要搜索……”（图1），这时会看到两个驱动（图2），Generic是SP2提供的，另一个就是新的驱动了，选定它完成更新吧。

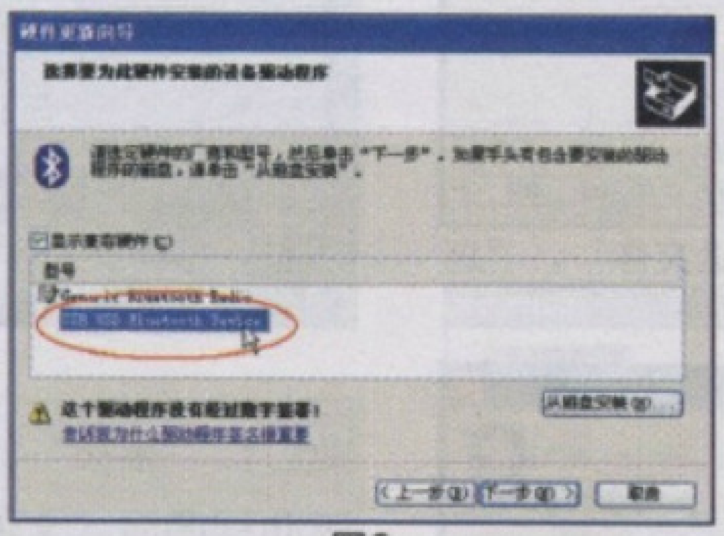


图2

二、我为人人，人人为我——PC也用蓝牙耳机

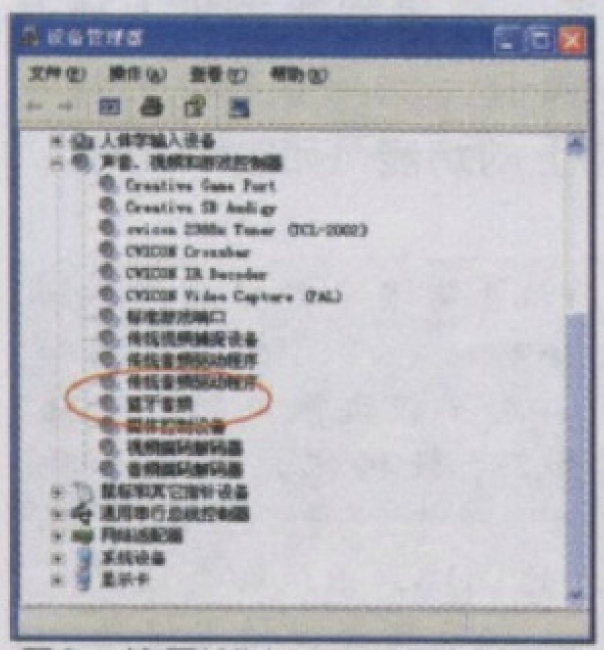


图3：使用Widcomm驱动则可正常出现蓝牙音频设备

与朋友语音聊天还要在PC前正襟危坐，实在是不够舒服。想利用蓝牙做无线耳机和mic用，可惜且可恨的是，SP2没有提供足够的支持，蓝牙耳机并没有被添加到设备管理器中，自然也无法被正常使用。其实我们只要按前文所述的方法，替换SP2中的蓝牙驱动，再将蓝牙耳机接入PC，就可以用其进行QQ聊天或使用Skype拨打网络电话了，由于没有了导线的束缚，10米的有效范围可以轻松覆盖整个书房或者卧室，躺在床上想聊多久就聊多久。

三、乾坤大挪移——蓝牙设备与PC的文件传输

WinXP SP2的蓝牙驱动内置，使得蓝牙适配器的安装变得异常简单，只要将其接入PC上的任意USB接口（即使插到USB 2.0接口，如果不支持蓝牙2.0也不会获得更高的速度），十几秒钟就可顺利完成安装。安装完之后，右下角系统通知区域会出现一个蓝底白字的图标，如果没有出现可以在控制面板中双击“Bluetooth设备”，在“选项”页中勾选“在通知区域显示Bluetooth图标”（图4）。如果需要让其它设备发现本计算机，最好将上面的“启用发现”一同勾选。

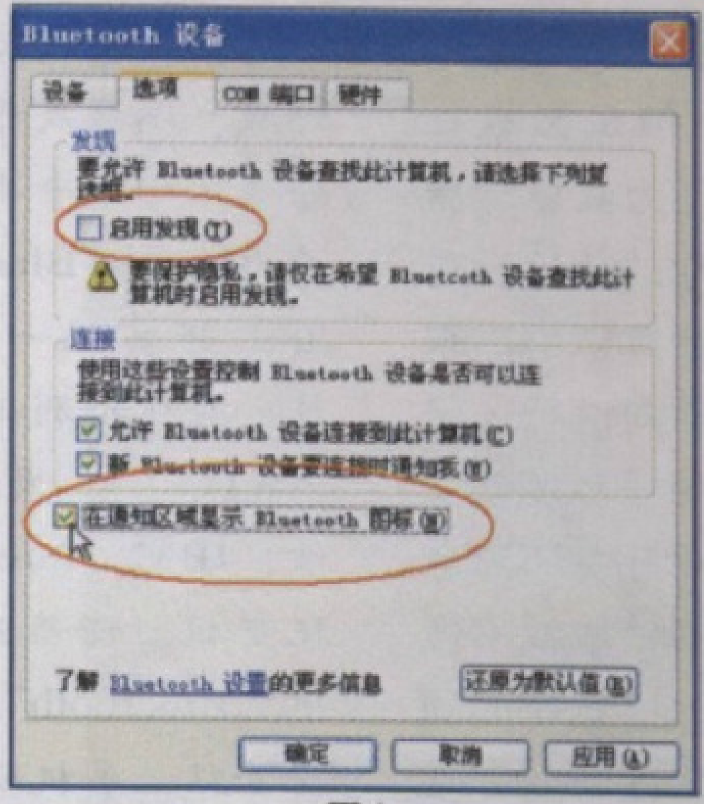


图4

任意两个蓝牙设备在连接前，都需要进行配对。配对时由一方发起配对请求，另一方被动接受。实际应用时尽量双方都进行一次主动配对，以了解对方会提供哪些功能（服务）。现在以PC主动配对为例说明（如图5-10）。

> 部分蓝牙设备，特别是手机，只能接受特定扩展名的文件，如JPG和MID。如果想用手机转移其它类型文件，可将目标文件的扩展名改为手机支持的类型。

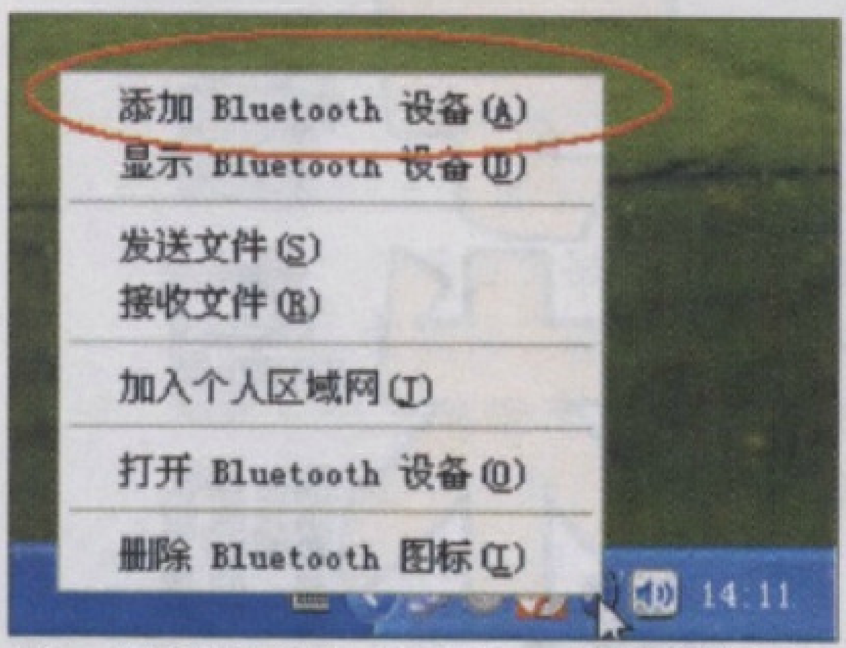


图5：在T618上进入“连接”→“蓝牙”菜单，选择打开蓝牙，然后点击PC通知区域蓝牙图标，选择“添加Bluetooth设备”

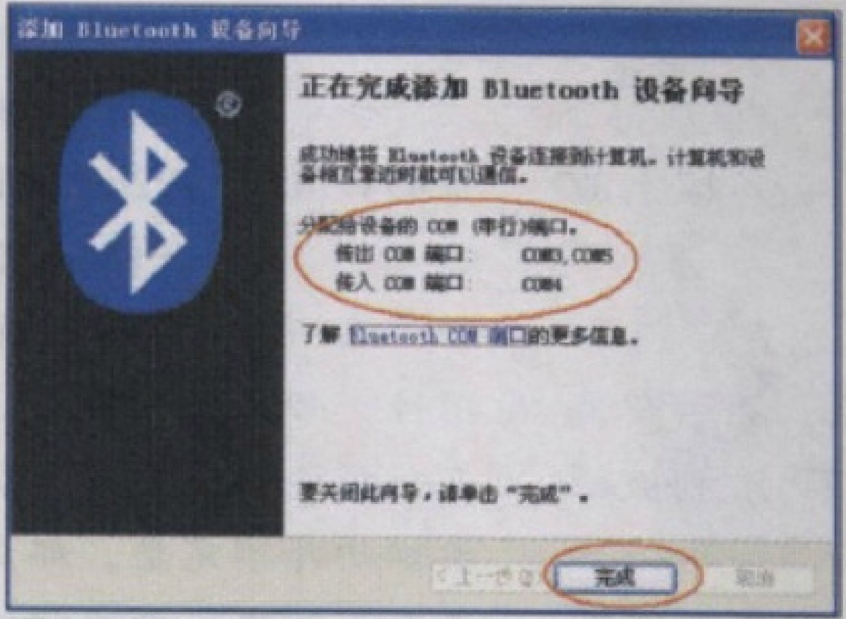


图8：在T618上按照提示输入配对密码后，PC上完成新硬件安装；同时T618也提示找到设备“Computer”

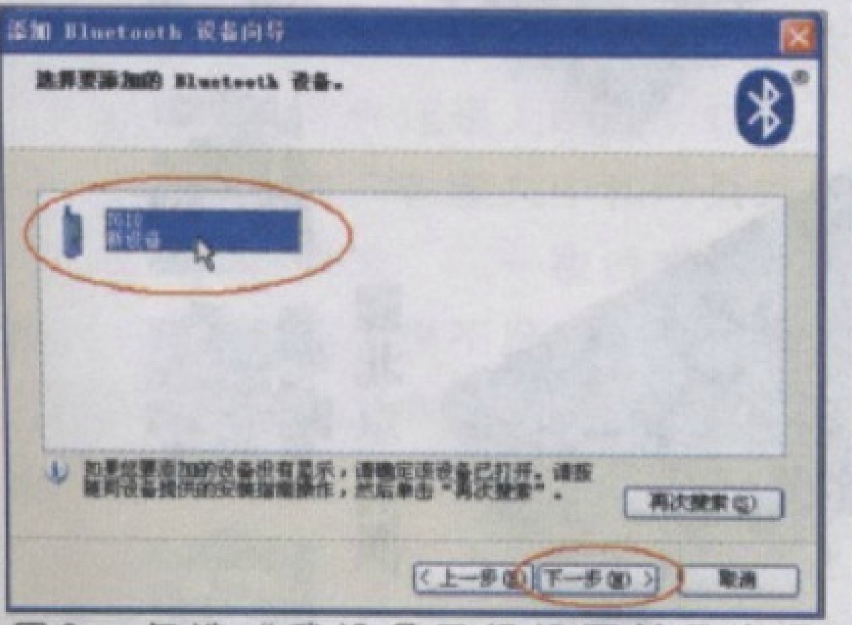


图6：勾选“我设备已经设置并且准备好……”，之后会搜索到相应的蓝牙设备

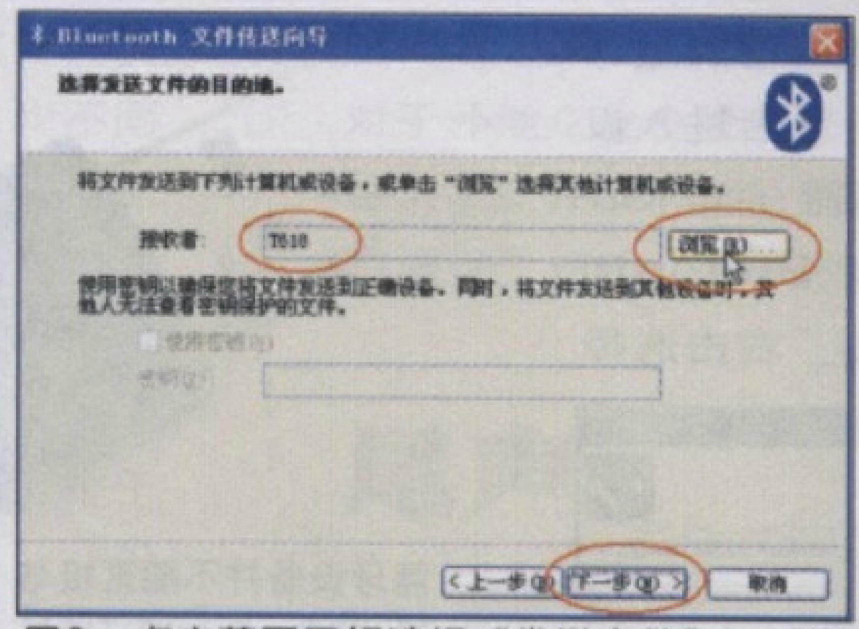


图9：点击蓝牙图标选择“发送文件”，“浏览”并将“接收者”设为T618

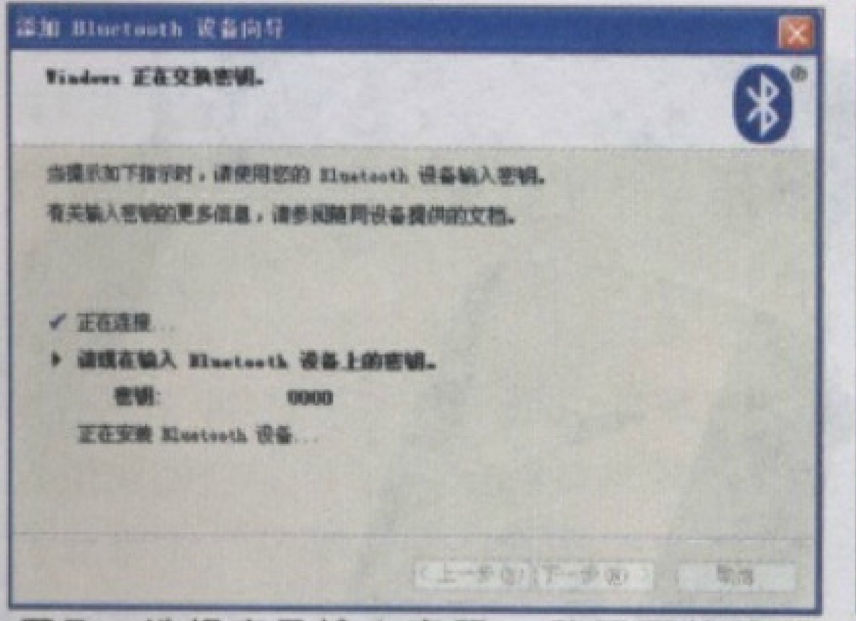


图7：选择自己输入密码，然后开始连接Bluetooth设备

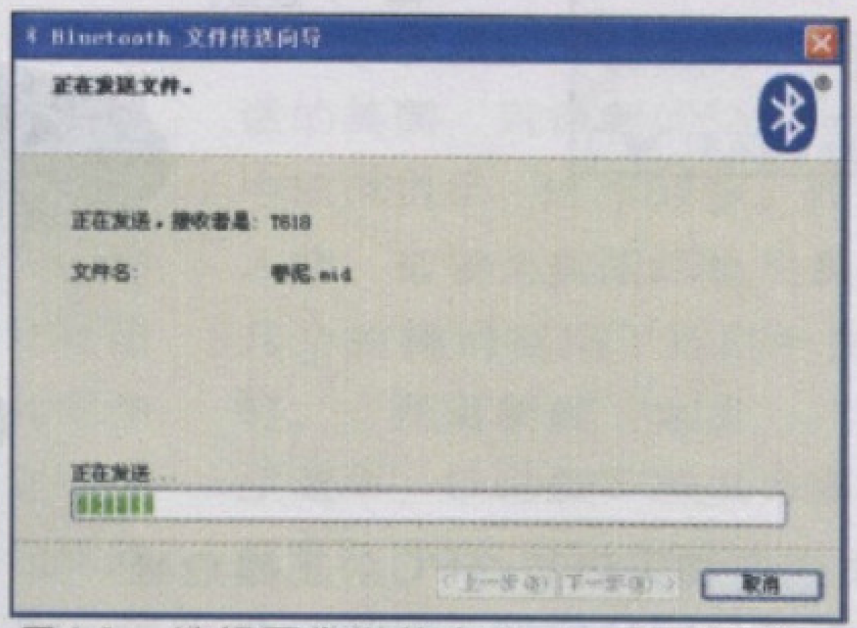


图10：选择要发送的文件（一次只能发一个），当手机上出现提示，选择接受文件即可完成发送

发送文件顺利完成，不过如果使用SP2自带的驱动，接收文件就不那么顺利了（图11），显示“蓝牙连接失败”，“重拨”亦无效。在更换第三方驱动程序后，文件传输可以顺利进行。

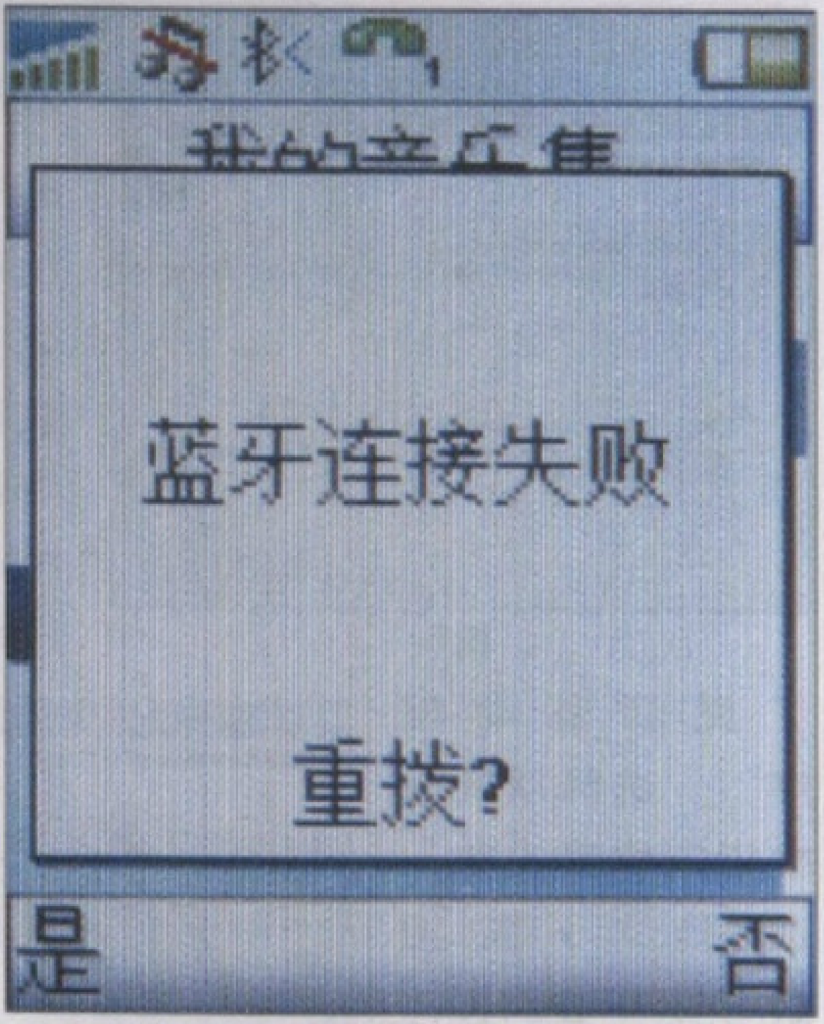


图11

> 选购蓝牙适配器时大致需考虑5方面的问题：1.控制芯片：以CSR和Broadcom的为佳；2.传送距离：如无特殊要求，10米即可满足需要，另外，所谓的“100米传输”还需配对的设备也支持100米的传送距离；3.支持的蓝牙标准：1.2向下兼容1.1，抗无线干扰能力有提高，通话质量更优，连接更快（传送速度无提高）；4.缓存：分独立缓存芯片和控制芯片集成两种，以独立内存块为优，一些廉价产品甚至没有缓存，将会导致使用时经常断线；5.选择蓝牙驱动：驱动中以Widcomm（现已被Broadcom收购）及IVT的为最好。

四、独乐乐不如众乐乐——蓝牙设备与PC共享上网

只要蓝牙手机的Sim卡开通了GPRS服务，或者智能手机上插有GPRS扩展卡，均可在PC上共享GPRS拨号上网功能（如图12-18）。

> 如果手机上有多个数据帐户，如何让PC选择？只要在“99”后再加入“***”再加个数据帐户的ID号就可以，例如2号数据帐户可拨号码“*99***2#”即可。一些GPRS手机上，如笔者的T618，出厂即会设置有GPRS帐户，此时只要视情况修改一下DNS等参数就可以直接使用了。

图12：T618上依次选择“连接”→“数据通信”→“数据帐户”→“添加帐户”→“GPRS”数据，然后设置帐号名称，如“GPRS拨号”

图13：将APN设为“CMNET”，用户名及密码均置空

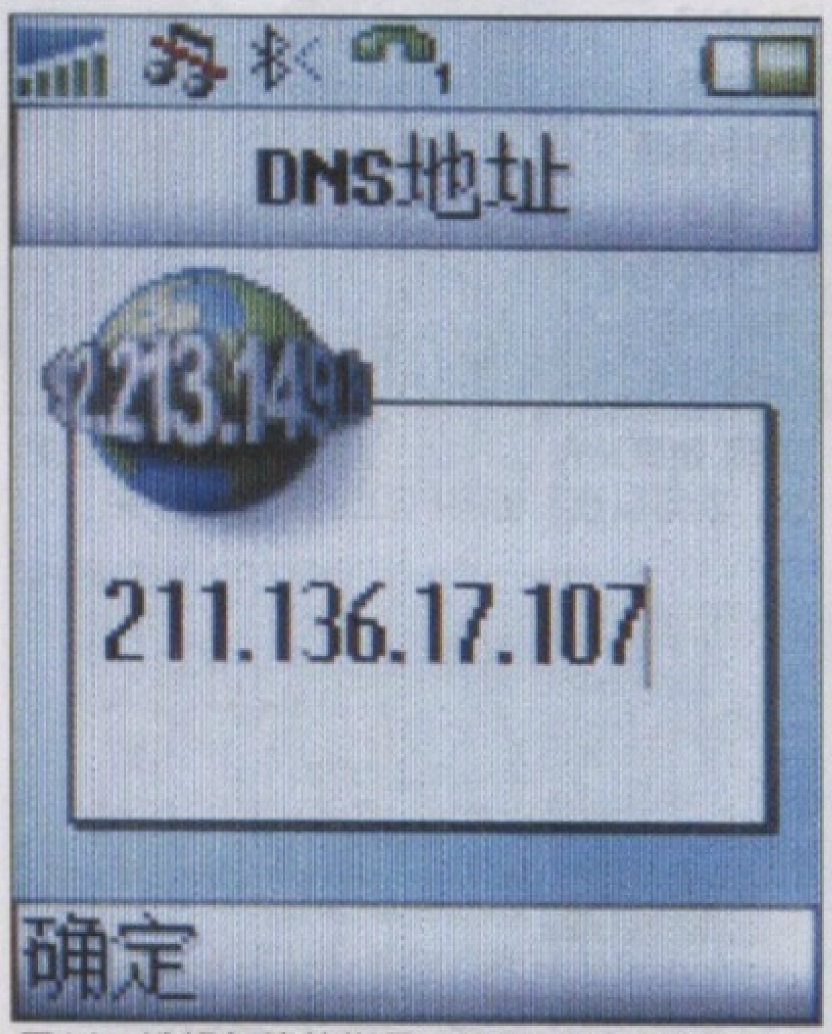


图14：选择新建的帐号，设置“DNS地址”为当地的GPRS DNS服务器地址

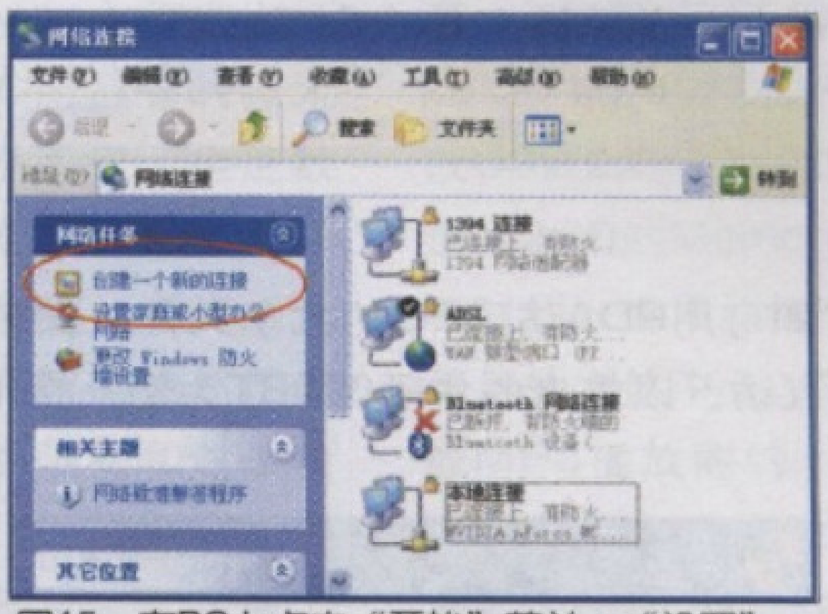


图15：在PC上点击“开始”菜单→“设置”，双击“网络连接”，之后“创建一个新连接”

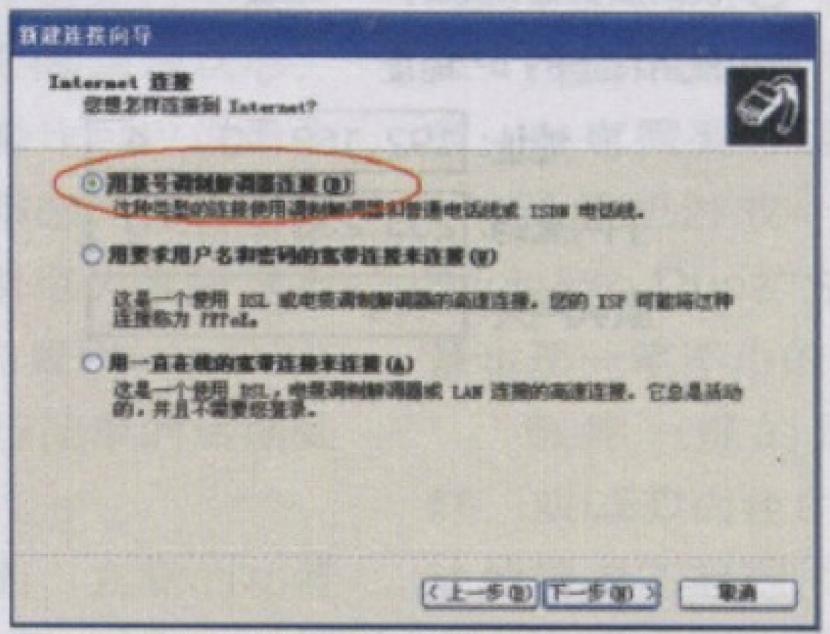


图16：接下来选择“连接到Internet”→“手动设置我的连接”→“用拨号调制解调器连接”

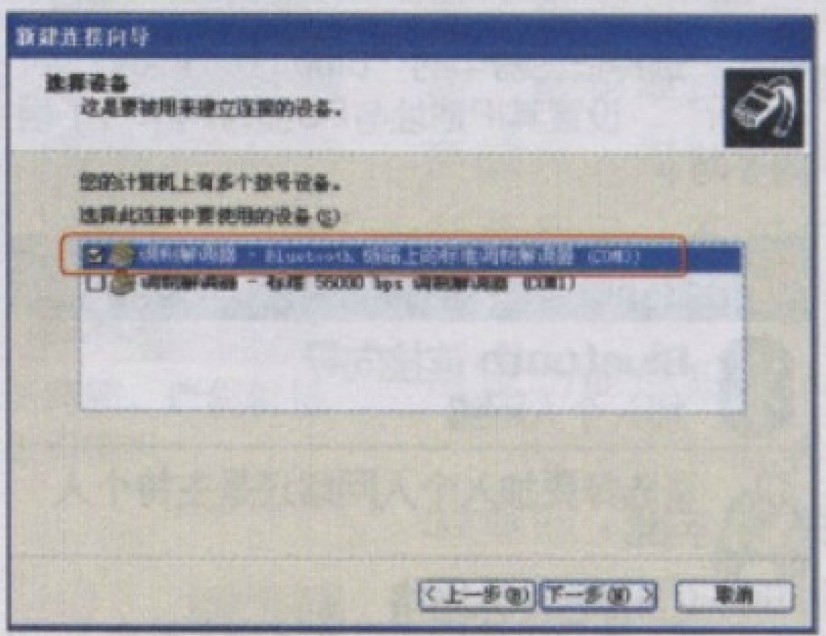


图17：若PC上本来就装有调制解调器，可在下一步选择“Bluetooth链路上的……”

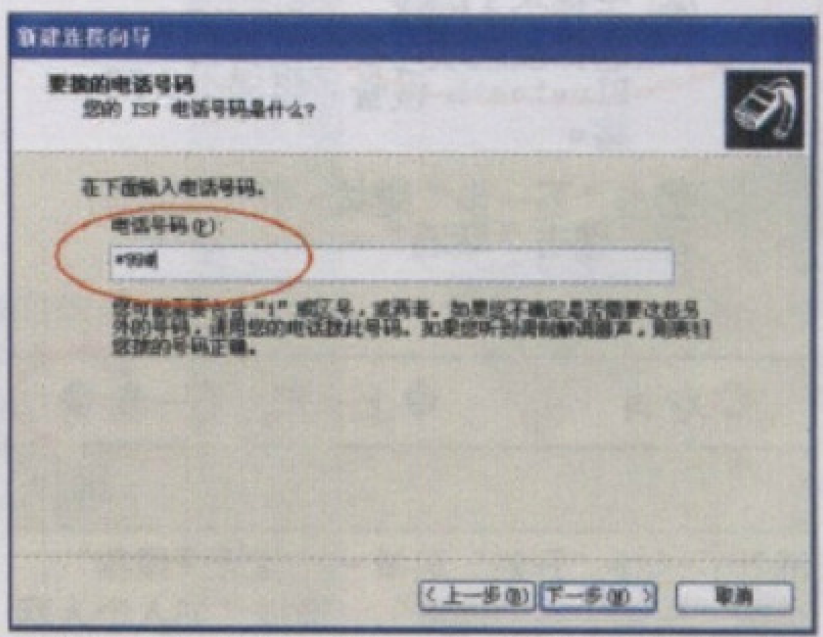


图18：随便输入名称后在此步输入电话号码“*99#”，之后的用户和密码空置，使用此连接拨号即可上网

五、解放大拇指——用PC通过蓝牙发短信

购买蓝牙手机时，在配套光盘中一般都会有配套的软件以实现无线同步通讯薄、短信、多媒体文件等功能；此外，也有一些开发者会开发相应的软件。这些软件基本上都会采用蓝牙虚拟COM功能进行设计，本文以分形工作室设计的T618专用套件MobileStudio（主页：http://www.mobilediyer.com）进行说明及测试（如图19-21）。

蓝牙虚拟COM口使得PC上的应用程序可以像使用正常COM口那样与外围设备通信，这对PC上的蓝牙应用异常重要。从上述测试来看，SP2蓝牙驱动提供的这一功能

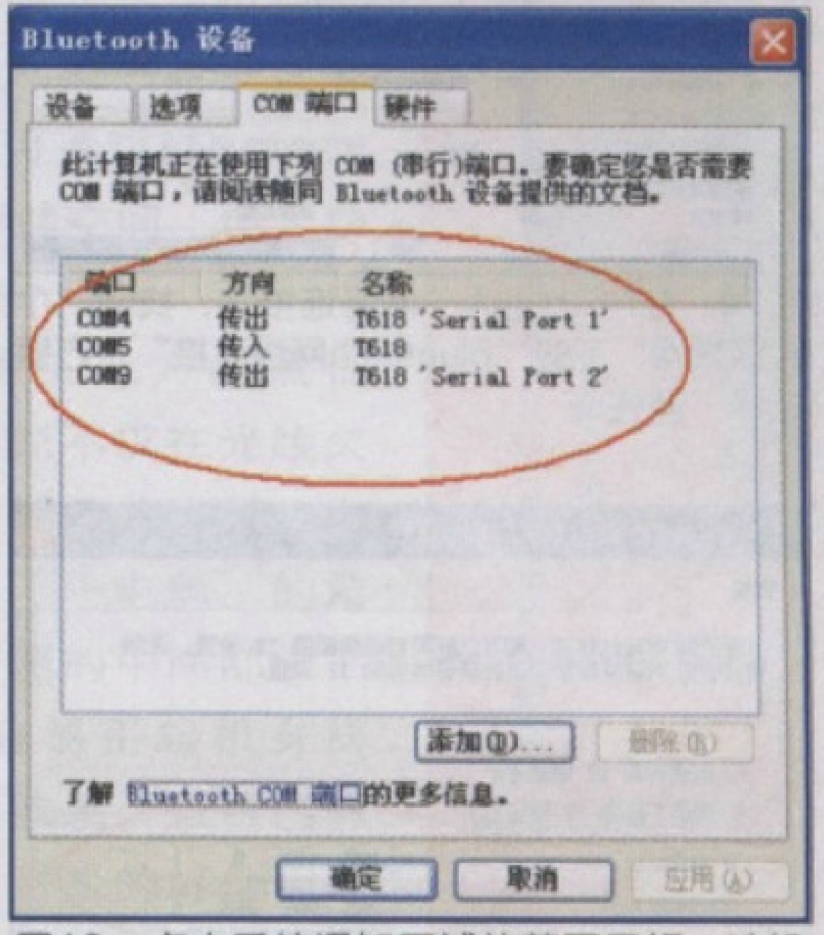


图19：点击系统通知区域的蓝牙图标，选择“浏览蓝牙设备”，在“COM端口”选项页即可看到当前所使用的端口信息

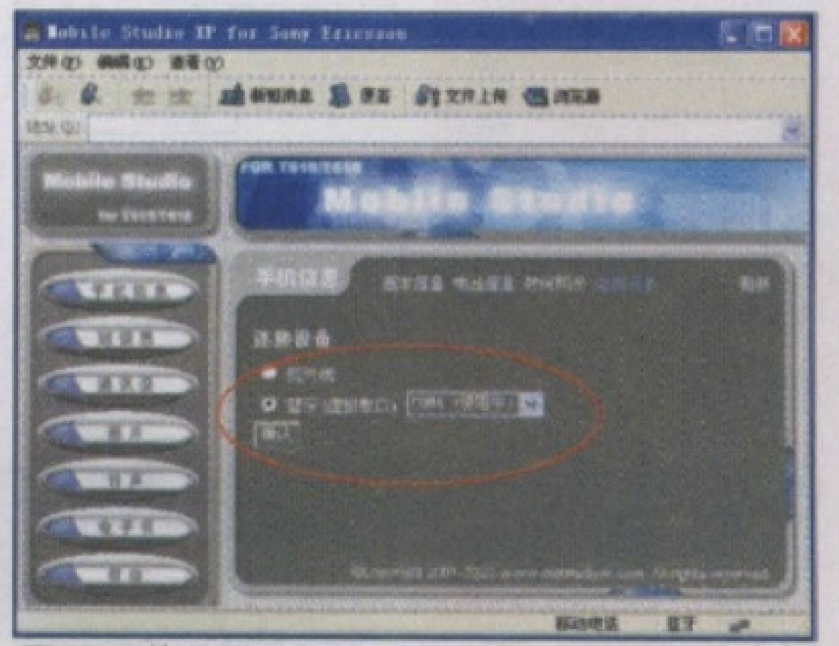


图20：执行MobileStudio，在“手机信息”→“连接设备”处设置蓝牙端口并确认，此时即可使用MobileStudio

图21：以收短信为例，选择“短消息”→“手机”，右下角蓝牙图标闪烁之后，即可收下手机上的所有短信

还是很完备的，不过也有人反映NOKIA的官方手机套件在SP2找不到虚拟COM口，更换第三方驱动即可解决。

六、我的“小”邻居
——蓝牙“个域网”的实现

只要PDA与PC能够互相实现访问，即可用PDA访问PC的共享文件。安装蓝牙适配器后，SP2会自动安装蓝牙网络适配器，下面即用其实现PDA与PC的互访。以笔者的华硕620BT为例，在下述操作之前，已经完成设备的配对（如图22-28）。

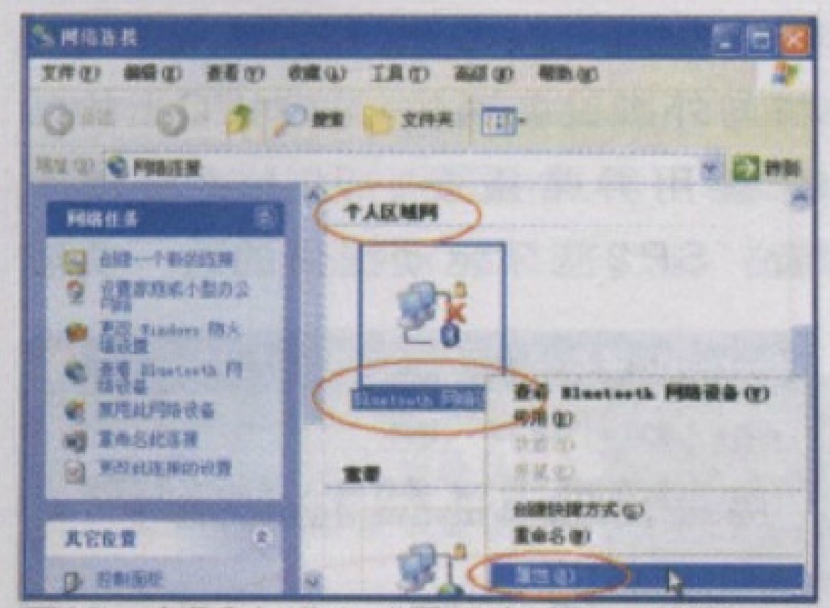


图22：在PC上进入“网络连接”，找到“个人区域网”下的“Bluetooth网络连接”，右键选择“属性”

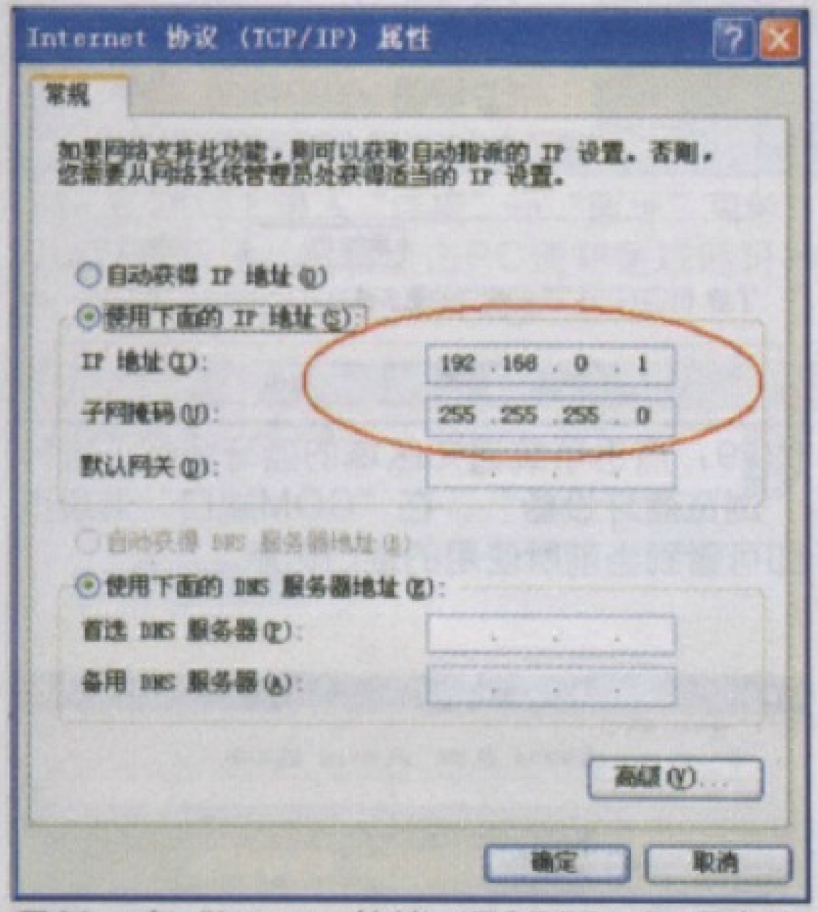


图23：在“Internet协议（TCP/IP）”项中设置IP地址

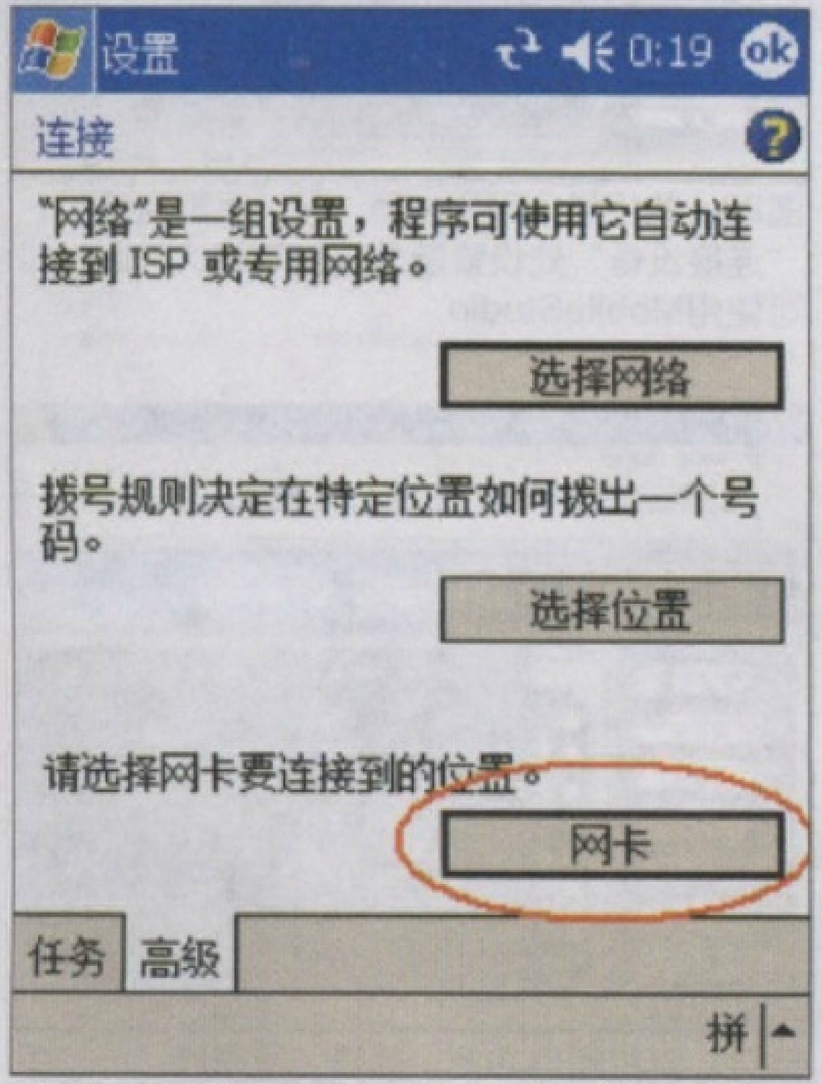


图24：在620BT中依次选择“开始”菜单→“设置”→“连接”→“连接”→“高级”，然后选择“网卡”按钮

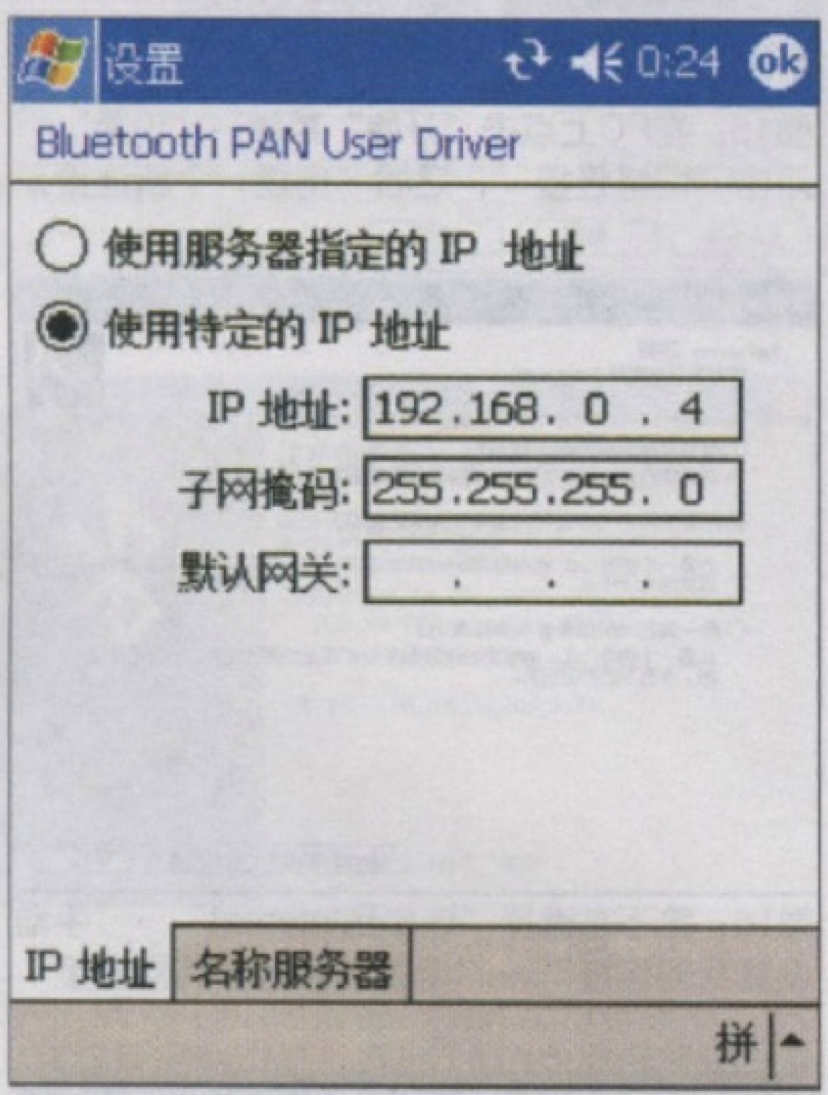


图25：选择适配器中的“Bluetooth PAN User Driver”，设置其IP地址与PC蓝牙网卡位于相同子网下

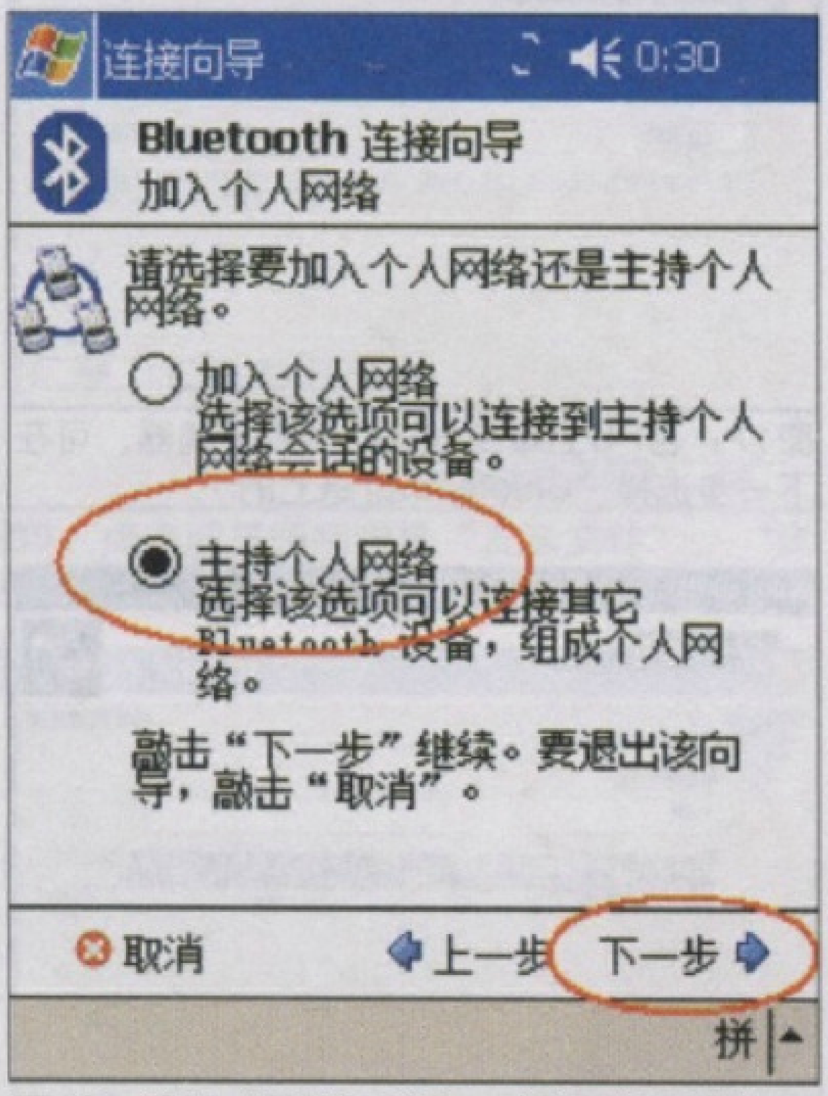


图26：选择“开始”菜单→“蓝牙管理器”，点击“新建”→“连接”，选择“加入个人网络”，然后选择“主持个人网络”

图27：点击“添加”，搜索后选择已安装蓝牙适配器的PC，并OK退出。此时PC上将显示蓝牙适配器已连接上

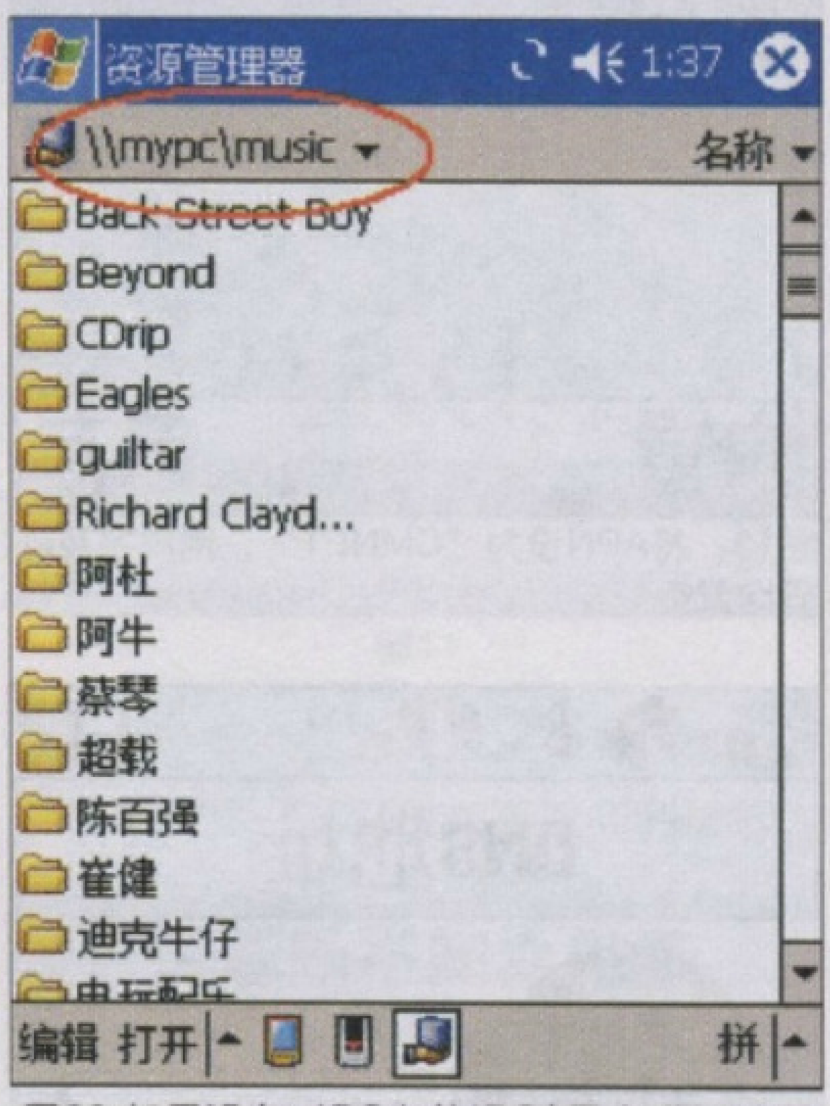


图28:如果没有对PC上的IPC$用户进行过更改，就可以顺利访问PC上的共享文件夹

提示：PDA能访问PC后，可以实现更多的应用，如用PTvncHI等遥控软件无线遥控PC（图29）等。

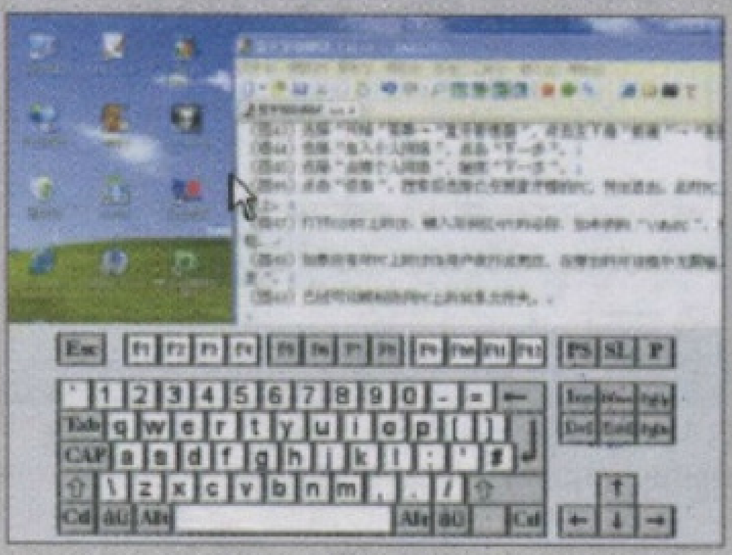


图29

手机

索尼爱立信K750C

■晶合实验室 热血废人

结论
- 时尚与功能完美的结合，娱乐与应用并重
- 具有良好的数据通讯能力，红外线，蓝牙，WAP，USB 2.0一个都不少
- 丰富的娱乐功能可满足大多数用户的需要，支持Memory Stick Pro Duo扩充存储容量
- 偶尔有死机花屏现象，软件稳定性稍差

K750C是索尼爱立信（SonyEricsson）今年推出的主打产品，从上市前就备受关注。K750C所具有的强大功能，使其不再是简单的通讯工具——是手机，也是数码相机，也许是对K750C功能最好的诠释。沿用自T628经典传统的直板机身，键盘布局仅稍作改动，增加一个快捷键位，使操作更加简洁灵便。五维导航键依然是索爱手机上必不可少的配置，但操作空间的限制和过于灵敏的触感，误操作的现象还是时有发生。1.9英寸、26万色屏幕（分辨率为176×220）仅在色彩显示上有所上升，限于机身的体积，屏幕的尺寸并没有增加，分辨率上也稍有欠缺，在查看放大所拍摄的图片时尤为明显。

滑开背部的镜头保护盖，便可进入照相/摄像状态，对于熟悉索尼家用数码相机的人来说，操作可以说最为简单不过。K750C配置200万象素CMOS感光器，所拍摄照片最大分辨率为1632×1224，且索尼为其新增自动对焦、支持4倍数码变焦、自拍镜，内置Photo DJ与Video DJ等影像编辑程序，可对影像进行简单的后期处理，具有很强的实用性。

K750C采用熟悉的九宫格式的主界面，直观的功能设置，操作简单易懂。响应速度较以往产品有大幅提高。内置多媒体播放器，可播放MP3、MP4以及MPEG-4视频文件，配以USB 2.0高速接口与支持最大扩展容量为2GB的Memory Stick Pro Duo，待机时的一键播放使K750C又转变为一台随身的媒体中心。音质上虽有着强于一般MP3播放器的表现，但特殊接口的免提耳机限制了它的性能发挥，希望厂商能尽快推出相关配件，以满足不同用户的需要。K750C支持JAVA MIDP 2.0应用程序扩展，JAVA的运行速度较快，内置3款JAVA游戏可玩性也相当高，如有需要可通过网络下载更多的JAVA手机游戏，且可通过Memory Stick Pro Duo扩充存储空间，但大容量也是一笔不小的开支。

值得一提的是镜头上方的照相灯，双LED白色的灯光不仅在光线欠缺的情况下起到拍摄辅助的作用，也可在日常生活中充当“手电筒”的角色。快门位于机身右侧的中间部位，手感偏硬，拍照时容易引起机身抖动，影响最终的摄影效果，且快门噪声较大。但此项设计带来的好处也是显而易见：在对个人隐私逐渐重视的今天，可有效地防止个别人滥用手机摄像功能侵犯他人权益。

K750C标配容量为900mA BST－37电池，实际使用时平均仅能达到3天左右的时间，如进行拍照或通话等应用，时间还会进一步缩减，电池续航能力的不足是其较大的缺陷。

仅看手机的背部，俨然就是数码相机

机身右侧的快门键与放缩键，在播放音乐和收听FM收音机时，它起到调节音量的作用

电池仓、SIM卡与Memory Stick Pro Duo插槽。底部的接口根据针脚定义的不同承担起免提耳机、数据通讯与充电的职责

特殊接口的免提耳机，虽在音质上有着不错的表现，但无法更换更高质量的耳机是它的软肋

网络频率： GSM900/1800/1900
相机镜头： 200万象素CMOS（支持4倍数码变焦）
屏　　幕： 26万色TFT屏幕
铃　　声： 40和弦铃声（支持MP3铃声）
媒体格式： 20～320kbpsACC/MP3/MP4/MPEG 4
连接方式： 红外线/蓝牙/数据线（USB 2.0）/WAP1.2/WAP2.0/内建调制解调器
尺寸/体积： 100mm×46mm×20.5mm
重　　量： 103g（实测，含电池、SIM卡、记忆适配器）
附　　件： 说明书/驱动软件光盘/立体声免提耳机/数据线/旅行充电器/说明书/合格证/快速使用指南等
价　　格： 3980元
咨询电话： 4008100000

手机 摩托罗拉A728

针对Linux系统开发的应用软件较少

作为手写智能手机，价格相对较低，具有强大的商务功能，手写识别率令人满意

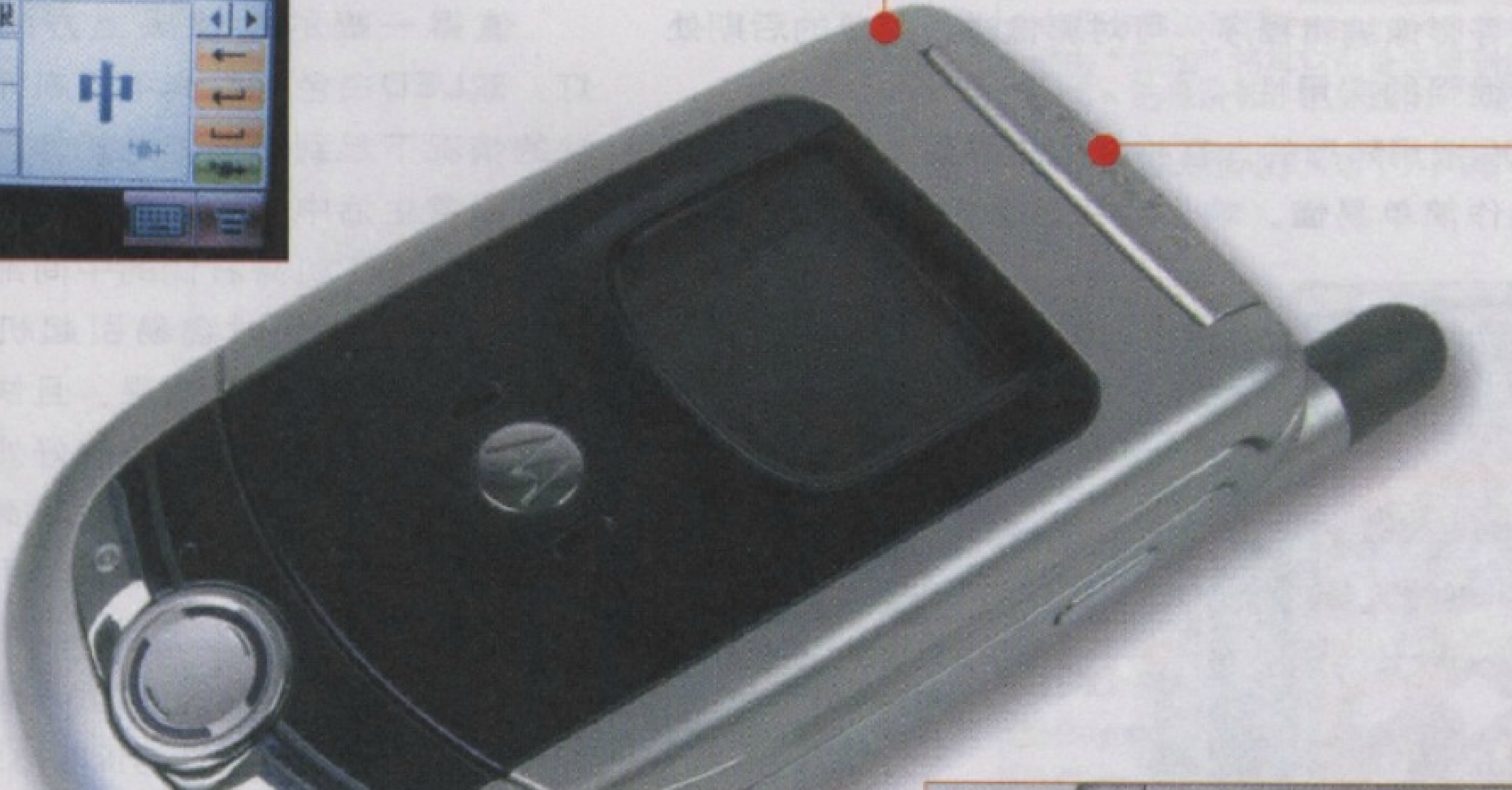
一款实用且实惠的智能手机

■晶合实验室 龙猫（移动版）

频段/模式：	GSM 900/1800/1900，GPRS 1U/4D Class 8
屏　　幕：	240×320像素，65536色TFT触摸屏
摄 像 头：	11万像素 CMOS
操作系统：	Linux
用户内存：	8852kB
铃　　声：	支持MP3铃声
接　　口：	数据线/红外
电　　池：	780毫安锂离子电池
通话时间：	约180～360分钟
待机时间：	约100～180小时
尺　　寸：	101mm×53mm×21mm
重　　量：	120g（实测）
附　　件：	样机暂无
价　　格：	2788元
咨询电话：	800-810-5050

大屏幕为用户提供了方便，遗憾的是只有一个汉字输入区，一定程度上降低了输入速度

摄像头、扬声器和手写笔在机背上一目了然



虽然不具备蓝牙，但仍然保留了红外线接口

作为摩托罗拉A7系列的最新款手机，A728并非某产品的升级或换代版本。作为一款面向中端市场的产品，A728更应被看作是摩托罗拉对其手写手机产品线的补充和完善。

与A7系列的经典产品A760和A768相对沉稳的外观相比，A728虽然造型变化不大。该机采用了摩托罗拉手写手机惯用的Linux操作系统，继承了前作简单直观的操作界面，接触过MOTO手写手机用户应该很容易上手。A728采用320×240，65536色TFT触摸屏，图像显示细腻，但色彩不算艳丽，亮度有所欠缺，在阳光直射下比较难以看清屏幕内容。

A728装备了与前辈A760相同的11万像素摄像头，最大可拍摄分辨率为352×288的照片及176×144的视频短片。此外，该手机还内置MP3播放器，支持MP3播放，并可使用MP3文件做铃声。遗憾的是，A728只提供了8MB机身存储容量供用户使用，且不支持外接存储卡扩展。

手写输入一直是摩托罗拉公司的强项，而A728采用了摩托罗拉第三代手写技术，手写识别率号称可达97%，并支持倒插笔、行书、草书等。在具体使用过程中，A728的手写识别率的确较高，且书写手感良好，只要字迹不是太潦草，一般都可正确识别。此外，手写区域内的标点输入区也得到了保留，使用户可在文字输入过程中更加方便地输入标点符号。

作为一部智能手机，A728提供了较为丰富的附加功能，如收发电子邮件、浏览WAP及WWW网页、与OUTLOOK同步，以及支持JAVA扩展等，在随机光盘中还附赠了金山词霸等实用软件，为用户在需要查询英语词典时提供了方便。

数码摄像机 佳能 MVX40i

综论 静态和动态拍摄功能支持都相对不错
静态拍摄功能强大
支持网络摄像头功能
操作较为不便

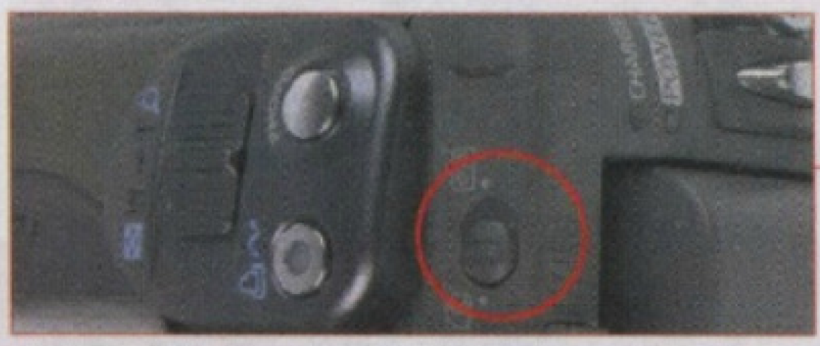
■晶合实验室 热血废人

目前DV和DC相互靠近，大有相互兼容之势，一方面DC都要支持无限时录像，一方面DV不断提高静态拍摄的像素。而一向在DC市场上称雄的佳能在DV产品上也不忘提升其DC功能，佳能 MVX40i在推出的时候就大肆宣传PhotoDV这个概念。

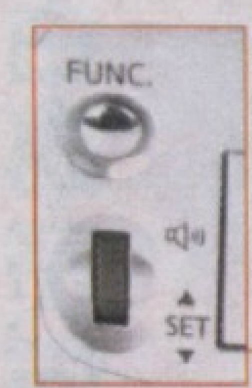
佳能 MVX40i采用DV常用的卧式设计，磁带仓开口在上方，无论手持还是使用三脚架时换DV带都更加方便。MVX40i的2.5英寸LCD符合目前的主流趋势，但并非触摸屏，而且拍摄菜单的功能键（FUNCTION）和三维控制按钮都在LCD的背后，使用起来有些不便，但多用几次就能熟练操作。镜头采用10倍的佳能 VIDEO LENS，前端还有手动变焦环。在取景器的旁边有专门的卡带切换钮，可以选择视频和图片存储在SD卡还是DV带上。实际录制视频时，MVX40i在光线充足时对焦比较迅速，色彩还原准确，但暗处长焦端对焦困难。

MVX40i最大的特点就是支持功能强大的静态图像拍摄能力，如果将储存介质切换到SD卡，那么从功能上讲就是一款实实在在的DC。首先，MVX40i配备DC功能转盘；其次，这款产品配备了佳能专门的DIGIC DV处理器，它将处理视频图像和静态照片的功能集成在一块芯片上，对采集到的视频和静态图像分别处理，根据不同的需要分别进行优化，确保拍摄视频和静态图像的质量。此外拍摄控制菜单中也有DC的功能设置，可以设置光圈快门及测光方式等，只是不支持全手动。虽然MVX40i像素还只有200万，但从照片的质量看噪点和紫边控制不错，色彩还原准确，细节也算良好，但暗处对焦的问题在照片中依然存在。

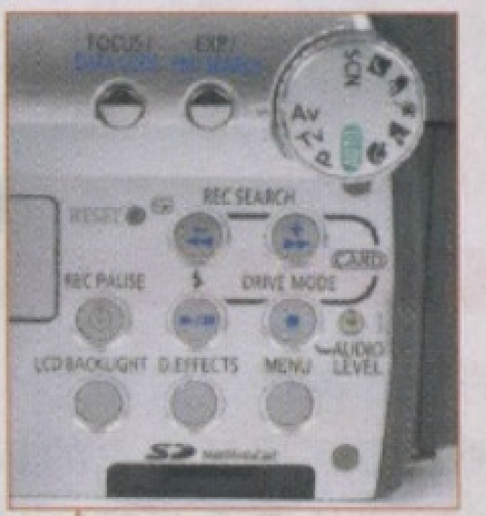
MVX40i作为一款PhotoDV，在静态和动态拍摄中的功能支持都相对不错，适合于动静兼顾的家庭用户，只是拍摄的效果还不尽人意。在DC不断挤压DV市场的同时，DV产品也开始奋起反击。DV静态拍摄的特点是光圈普遍较大（MVX40i广角端最大是1.8），但是目前像素还不是太高，而且体积重量都不小。也许以后在民用产品上再无DV和DC之分，但是专业领域仍然会各司其职。P


卡带切换按钮，移到卡端便是一个十足的DC

佳能的镜头质量很高，而且还有手动变焦环



功能及三维控制按钮在LCD后方，操作有所不便



比较复杂的按钮，上方的功能转盘本是DC的专利，按钮下方的黑色部分是隐秘的SD卡插槽

感光元件：	1/3.4英寸CCD
静态有效像素：	200万
动态有效像素：	40万
水平清晰度：	625线
镜　　头：	CANON VIDEO LENS（光圈1.8/4.6～46）
光学变焦：	10×（记忆卡模式为8.5×）
显 示 屏：	2.5英寸，12.3万像素彩色LCD
尺　　寸：	70mm×82mm×133mm
接　　口：	USB 2.0接口，IEEE1394接口，AV接口，S-视频端子
重　　量：	596g（实测，含随机电池及SD卡）
附　　件：	NB-2LH电池，镜头盖，钮扣锂电池，16MB MMC存储卡，用户手册
价　　格：	8800元
咨询电话：	95177178

静态拍摄时的菜单，与佳能家用DC差别不大

MP3播放器 爱国者MP-E816

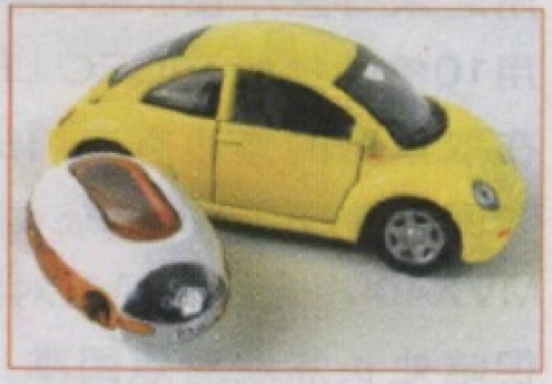
😊 功能齐全
😞 音质一般
😊 小巧可爱的外观设计
结论 麻雀虽小，五脏俱全，不错的中档MP3播放器

■晶合实验室 别理我

爱国者MP-E816看上去很是可爱，且不论圆滑、晶莹的外观，就是开机画面那几个卡通字——“I'am 波波”，也不禁让人觉得莞尔。播放器的色彩搭配为桔黄配珍珠白，椭圆外形，时尚、活泼，适合年轻人使用。

MP-E816附件不少，除了那些常用的以外，还有车载充电器以及被我们戏称为“黄马褂”的小包。设计师充分考虑了汽车内部光线色彩和氛围，因此播放器采用桔黄色背光单色LCD，操控方面，按键较多，稍显复杂。MP-E816功能丰富，播放、收音、FM广播录音等一应俱全。出于成本考虑，播放器搭配的EP-F708并非高档耳塞，音质一般，低频有所欠缺，换用高档耳塞能得到改善。播放器其他功能表现不错，值得一提的是，购买这款MP3将赠送“波波”主题T恤衫。P

有车一族可以方便地充电啦



这款MP3的设计灵感来自大众新甲壳虫汽车

亮晃晃的“黄马褂”

容　　量：	128/256MB
文件格式：	MP3/WMA
接　　口：	USB 2.0
尺　　寸：	62mm × 39mm × 28mm
重　　量：	31g（实测）
附　　件：	耳机/车载充电器/充电器/软件光盘/说明书/布套
价　　格：	799/999元
电　　话：	800-810-7666

百事灵USB 2.0闪存盘

😊 外形别致，做工优良
😊 内部电路板做工较好，布局走线清晰明快
😊 轻薄设计，可在紧邻的USB口同时接驳两个闪存
😞 Lock键处未作密封处理

■晶合实验室 热血废人

由于闪存技术的飞速发展，使在个人电脑中服役了10年的软驱软盘退出了历史的舞台，闪存盘大行其道，接替了软盘成为新一代的文件存储设备。目前市场上充斥着各色的闪存盘，可以说在技术层面上它们区别不大，吸引顾客的往往取决于品牌、外形、售后服务以及附加功能等外部因素。

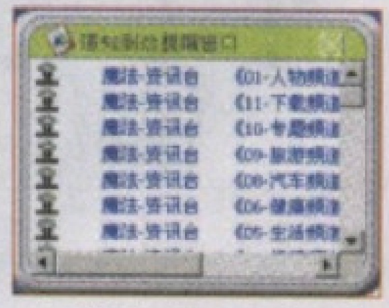
百事灵USB 2.0钻石闪存系列作为上市新品，采用透明塑料封装，可清楚地看到内部闪存芯片，最大容量高达4GB。正面银色底面上镌刻着U盘容量以及代表12星座的卡通图案，可根据自己的生辰来选择星座图案。采用USB 2.0接口。但防擦写键（Lock键）由于外壳较厚，被隐藏在内部，需要借助牙签、钢针等细小的东西进行操作，较为不便，且周围留有较大的空隙。

容　　量：	128/256/512MB/1/2/4GB
接　　口：	USB 2.0
2MB文件测试	
读取性能：	305个操作数/分钟 (6417kB/s，59×)
写入性能：	63个操作数/分钟 (2150kB/s，12×)
64MB文件测试	
读取性能：	10个操作数/分钟 (10 923kB/s，62×)
写入性能：	2个操作数/分钟 (2185kB/s，12×)
附　　件：	简易用户手册/闪存挂链/保修卡/驱动光盘
价　　格：	169/289/589/999/1999/3899元
咨询电话：	010-82856181

它附赠UTA口袋电台软件，可随身享受《时尚》杂志、北京人民广播电台、方正电子书、听盟平台等精彩内容，可轻松收藏网址和网文，并且可以脱离闪盘在PC上使用，相当方便。

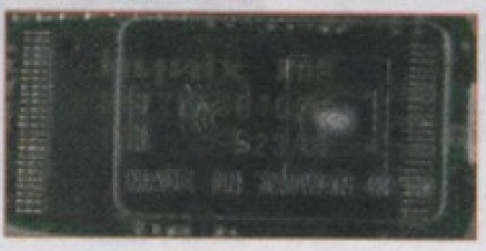
注： Sisoft中1×读写速度为176kB/s，而某些设备制造商使用1×=150kB/s P

LOCK键并没有完全密封，内部电路缺乏有效的保护



口袋电台启用后在上方的滚动条以及右下方的提醒窗口

透明外壳可以看到内部电路与芯片



手机百宝箱

本期为大家介绍的依然是盛大数位红的游戏，全部可以用手机访问wap.game-v.com找到该产品并用wap直接下载到手机，或用PC登录www.game-v.com下载安装文件，通过数据线或蓝牙设备将文件传到手机内存或记忆卡中安装，均对基于英特尔移动多媒体技术的手机作了优化，适用机型为摩托罗拉E680/E680i。

三国演义

■游戏类型：SLG

和多数三国题材的游戏一样，《三国演义》同样是一款策略回合制游戏。该游戏风格古朴、典雅，具有浓郁的中国特色。玩家可选择扮演三国时期那些耳熟能详的君主，制定自己的统一霸业。《三国演义》在玩法和规则上与FC平台上的经典三国游戏《霸王的大陆》十分相似，玩家可以连续执行各种指令，直到“行动值”为零。执行指令可以调整和使用军事、内政、战争、买卖等系统，增长玩家的实力，占领城池。需要注意的是，每次战争或移动最多可使用五名武将，而征兵数量也不能超过城市人口的三分之一。对于这款游戏无需过多介绍，相信凡是熟悉三国类策略游戏的玩家均可很快上手，踏上自己一统江山的霸主之路。

狩猎者

■游戏类型：ACT

《狩猎者》是一款轻松有趣的射击类游戏，玩家需在游戏中用方向键控制屏幕左右移动，并飞快地利用触控笔将出现在屏幕上的小动物击落。游戏的规则十分简单，玩家要在尽可能地规定的时间内击落到最多的动物，得到最高分数。游戏中打中各种动物的分数各不相同，因此，只有尽量打中分数更多的目标才可能得到更高的总分。此外，游戏中还会出现增加游戏时间的道具，只要打到漂浮在空中的闹钟，就可以给玩家更多的狩猎时间。游戏结束后，玩家可通过GPRS将分数上传到官方网站，与全国各地的玩家一争高下。

梦幻多彩球

■游戏类型：益智类

《梦幻多彩球》是一款智力棋类游戏，据称规则是由古俄罗斯的智者制定的。游戏规则简单而有挑战性，玩家需将5个或5个以上相同颜色的彩球排成一行或一列，将其消去，以获得分数。该游戏操作简便，玩家可通过方向键或触控笔选中要移动的球，再点击目的地，该球便可移动到指定位置。球可以移动的前提是，球的起始位置和目标位置之间必须是可以连通的，否则球便无法移动。此外，每移动一个球都会有新的球出现在屏幕上，游戏难度就会随之增加。而如果屏幕上的所有空格都被球占满，游戏就将结束。因此，如何合理地移动并将球消除，对玩家的全局思考和观察能力是一项很大的挑战。

二战兄弟连

■游戏类型：SLG

《二战兄弟连》是一款以二战为背景的战棋类游戏，玩家在游戏中担任盟军指挥官，带领士兵在历史著名的各大战役中击退德军。这款游戏的操控十分便利，玩家只需通过触控笔点击手机屏幕上的己方士兵，便可控制其移动、攻击、休息等动作。除普通步兵、机枪兵等兵种外，游戏中还有吉普车等移动范围和杀伤力更大的兵种和武器可供玩家使用。和PC上的战棋类游戏相似，《二战兄弟连》每关中敌军的数量都远多于玩家的部队，因此只有采用合理的策略，方能以少胜多。另外，利用地形优势，并布置合适的阵形，在进攻过程中更可达到事半功倍的效果。

四不像还是啥都像？

Windows Vista Beta 1预览及憧憬

■广东 GZ

当微软宣布下一代操作系统Longhorn的正式名称为Windows Vista时，每个人都在憧憬这会是怎样的一道风景。在苹果Tiger发布时苹果宣称微软“准备好复印机”，但现在看起来，Vista不仅吸取了Tiger的界面及桌面搜索的优点，顺手还学习了一下Linux的用户帐户管理。

2005年7月27日，Windows Vista Beta1测试版终于发布，需要注意这并不是一个公开测试版本，而是微软提供给少数测试人员评估测试的系统，因此完成度不会太高。Windows Vista Beta1分为x86版和x64版，其中前者适用于32位计算机，而后者则适用于64位计算机。其中32位安装文件的体积为2.42GB。安装文件巨大的主要原因是光盘中“Drivers”文件夹包含1.2GB的驱动程序，这些驱动是针对测试用户计算机（主要是OEM厂商）的。由于安装文件的体积超过了一张CD的容量，我们可以推测其正式版的载体很可能是DVD光盘。

Windows Vista
Clear. Confident. Connected.

一、Vista的安装——真正的全自动

图1：光盘自动运行或双击打开Setup.exe文件，选择“Install now”即可打开安装程序

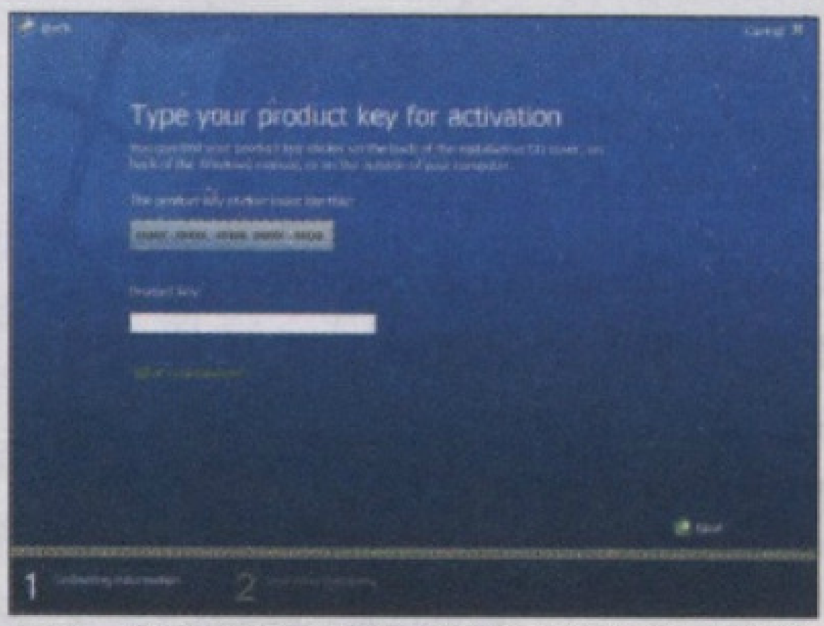


图2：安装程序启动并收集完计算机的硬件信息后要求用户输入product key

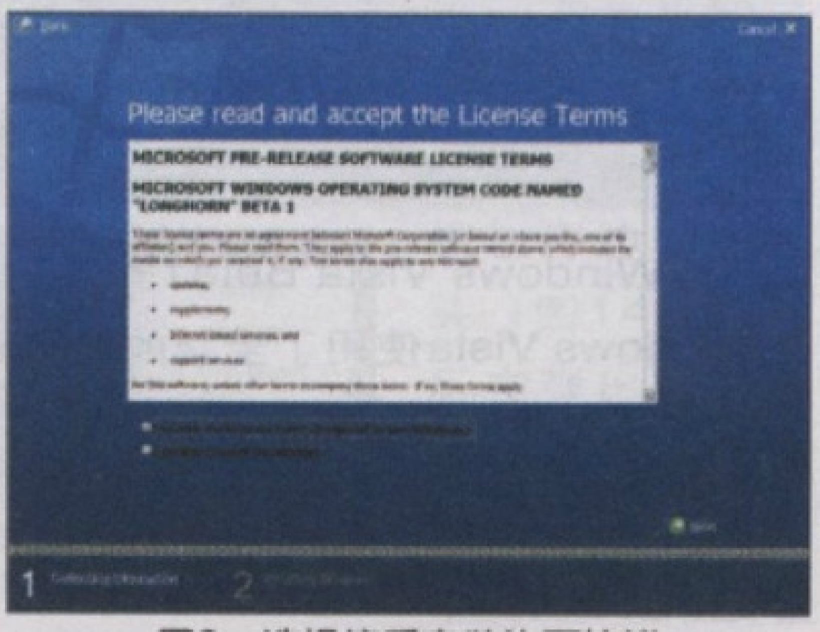


图3：选择接受安装许可协议

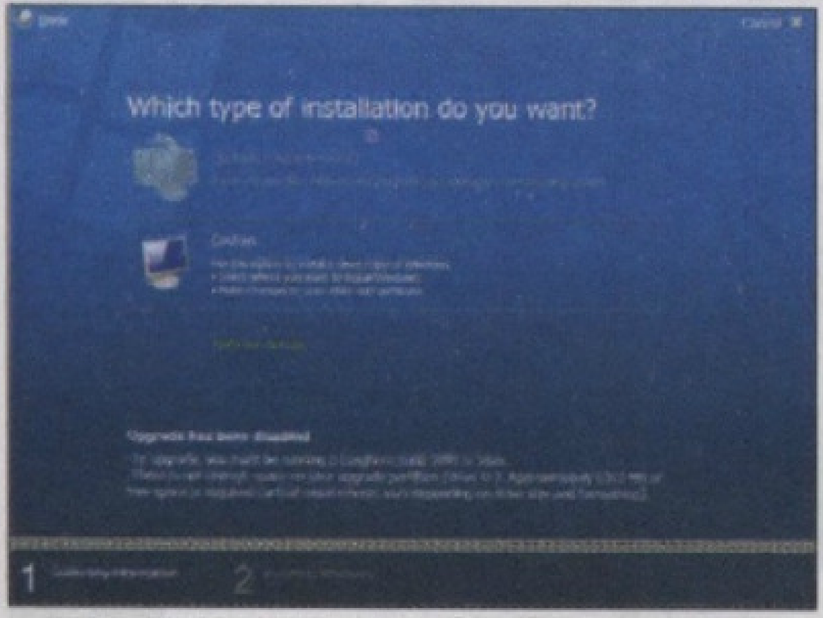


图4：选择系统安装方式，但Beta1版只有“自定义”安装方式可供选择

Vista对于安装硬盘分区的要求相当严格，32位系统要求安装分区剩余空间必须大于6.3GB，而64位系统则要求剩余空间必须大于10GB，少一点系统都会拒绝安装；安装分区必须是NTFS格式，而且会移动旧版操作系统（如WinXP）文件夹及其用户用户文件夹到Windows.old文件夹，可能导致旧版系统不可用。因此安装Windows Vista Beta1前用户最好先清理出一个干净的大容量分区。如果以上操作能顺利完成，此后的安装工作则完全不需用户插手。

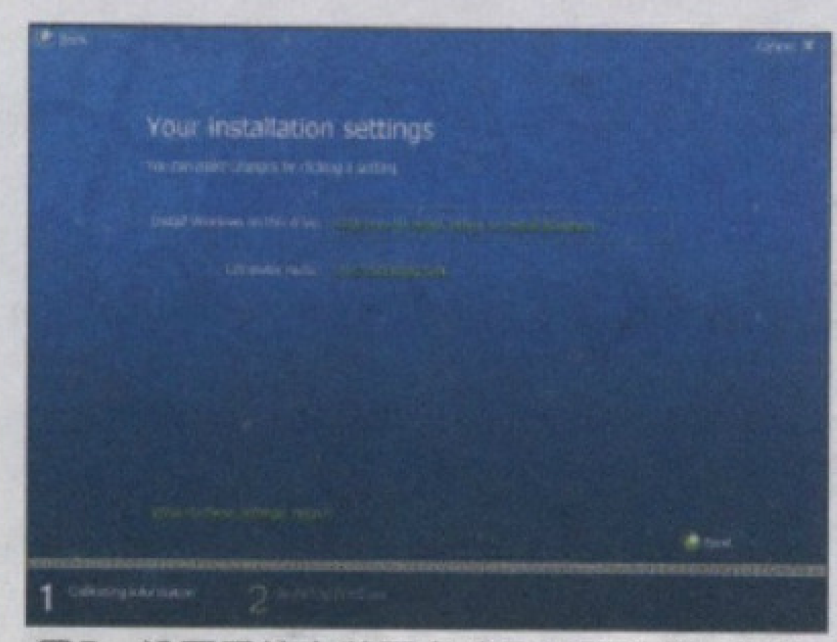


图5：设置系统安装硬盘分区以及计算机标识

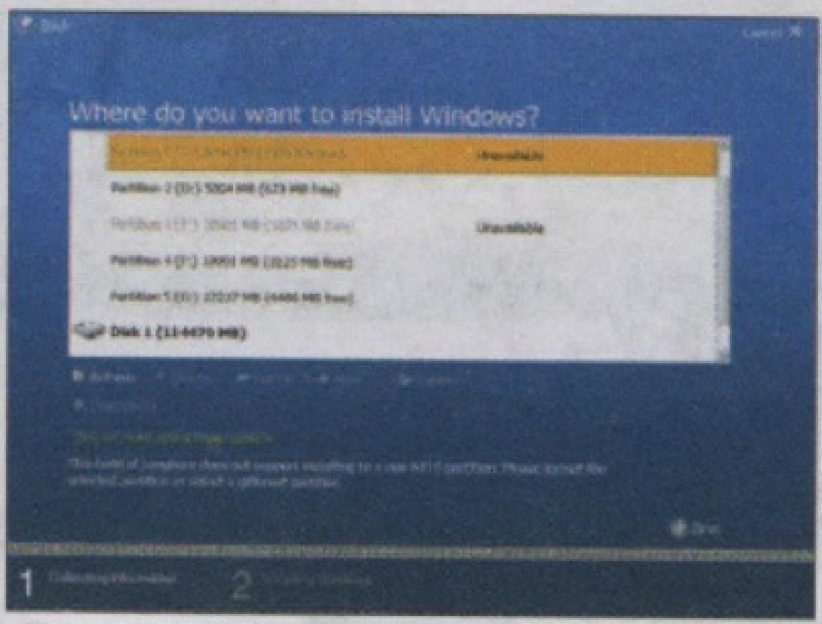


图6：安装程序会复制安装文件并自动设置系统配置

在此期间计算机会有两次重新启动，通常只需要40分钟至一个小时左右，Windows Vista Beta1就能够顺利安装在计算机上。

安装失败的解决方法

Windows Vista Beta1安装系统是一种全新的系统布署方式，通常对于达到硬件配置要求的计算机都能顺利安装，如果安装失败通常不外乎下面两种情况。

1.当安装进入设置系统配置阶段，重新启动时计算机蓝屏报错安装无法完成。这种情况通常是由于用户选择从硬盘分区安装，但硬件分区上的安装文件夹却并非从光驱中拷贝出来的，而是使用Winrar等解压软件直接解压作为备份的ISO镜像文件到硬盘分区。因为Windows Vista Beta1的安装光盘镜像较特殊，所以直接解压的文件夹结构并不正确。

2.选择系统安装硬盘分区阶段，用户会发现安装程序识别不出硬盘分区，安装自然也就无法继续。这是由于Windows Vista Beta1的内置驱动中没有包含用户的主板相关驱动，因此无法正确识别出用户的硬盘。这个问题多出现于nForce主板的SATA硬盘接口，而其他主板芯片如果使用SATA RAID或SCSI硬盘接口，出现此问题的几率也非常大。问题解决的方法是到主板厂商的网站下载相关驱动，然后将驱动文件夹下所有的文件拷贝到软盘根目录下，使用U盘或刻录光盘也可以。启动计算机并放入软盘，或优盘和光盘，然后到选择安装硬盘分区界面时，点击下面的“LoadDriver”按钮，安装程序就会自动找到驱动程序，完毕后就会识别出硬盘分区。

当Windows Vista Beta1安装完毕重新引导计算机进入系统，用户可发现Windows Vista使用了全新的启动管理器（图7），如果用户选择第二项则会可返回以前的启动管理器，用来选择进入以前的操作系统，但不要使用老的启动管理器引导Windows Vista，引导是无法成功的。

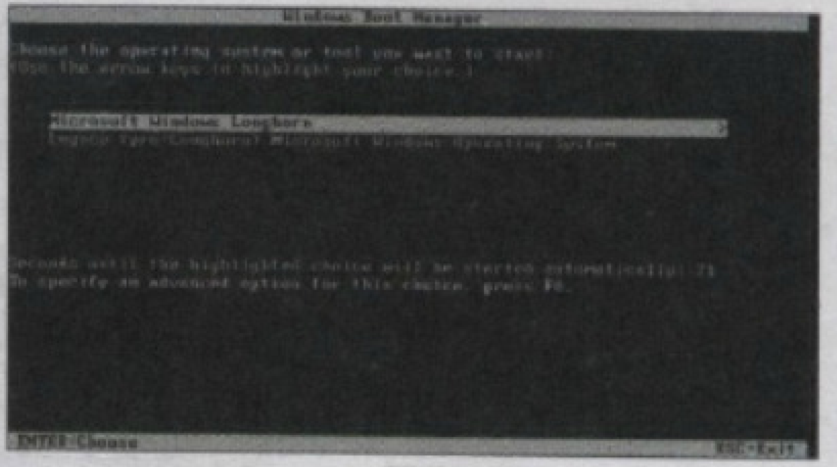


图7

快速启动XP

如果用户原有WinXP，然后安装Windows Vista Beta1，不免会厌烦新的启动管理器，因为要启动原来的WinXP系统，一定要选择两次自然有点繁琐。如果希望一次就能启动原有WinXP系统，找到Windows Vista系统“windows\system32”文件夹下的Winload.exe复制到WinXP系统“Windows\System32”文件夹下，然后修改启动分区上的boot.ini文件，在WinXP系统启动项后面增加参数“/usenewloader”即可（插图1）。

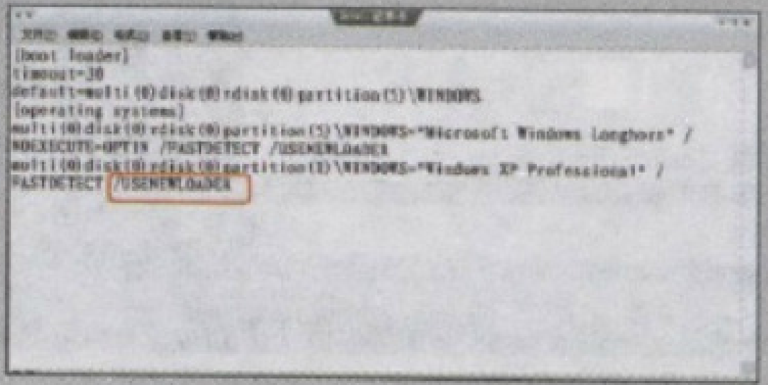


插图1

笔者评点： Windows Vista一个极重要的技术变化，就是其全新的系统部署方式，Microsoft Windows Imaging Format映像安装，所有安装过Windows Vista的用户都会感受到它的神奇。这是一种基于Winpe、安装原理类似于Ghost映像恢复的技术，但是性能却远远强于简单的映像还原，应用上也更方便。

二、界面外观

1.系统界面

Windows Vista Beta1引入的全新系统界面外观，称之为Aero（图8）。如果用户的显卡能支持Aero特效，那么应该可以看到，Aero界面下窗口标题栏为半透明效果，窗口重叠之后四周有漂亮的阴影，以及相互重叠的半透明显示（图9）。这个界面特效的首要条件是用户的显卡必须硬件支持DirectX 9，跟显卡本身的3D运算能力是否强劲无关，例如

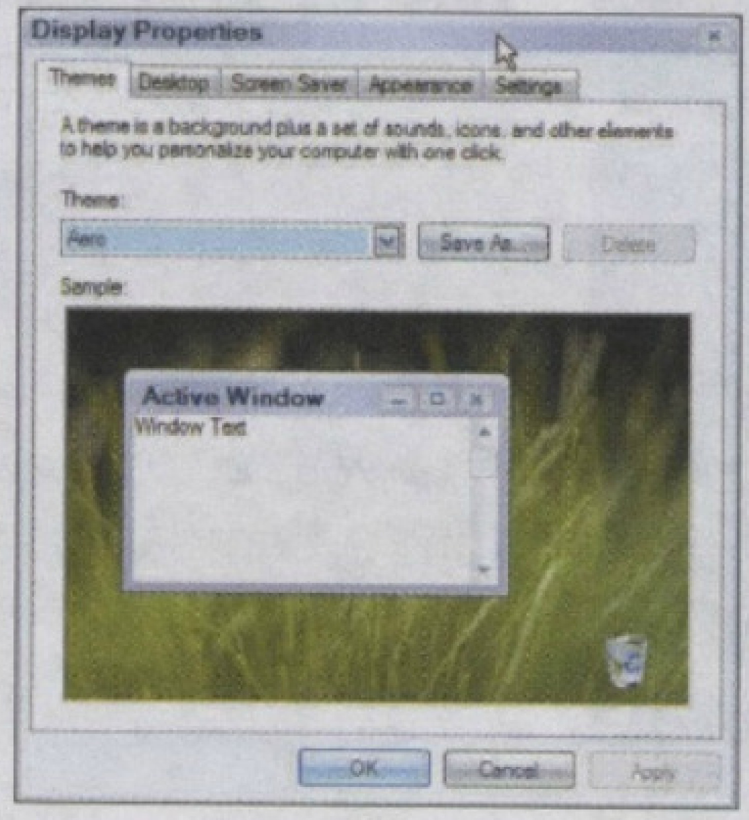


图8

图9

DirectX 9入门显卡GeForceFX 5200能显示，而3D运算能力更强的GeForce4 Ti4200就无法显示。如果用户的显卡支持DirectX 9而又未显示Aero的特效，是因为Vista中并非安装的LDDM显卡驱动（Longhorn Display Driver Model），这种情况通常发生在NVIDIA的6XXX系列显卡上，而ATI的DirectX 9显卡以及NVIDIA的5XXX系列显卡默认情况下系统安装的都是LDDM驱动，用户同样可在NVIDIA网站更新LDDM驱动解决问题（http://www.nvidia.com/object/winvista_75.03.html）。即使用户显卡不支持Aero特效也不用担心，Windows Vista完全可以正常使用，仅仅是缺少这种玻璃效果而已。事实上目前这种半透明的界面特效既不成熟，也不实用，往往打开数个窗口互相重叠之后，所有窗口的标题栏都变得非常模糊，用户很难找到自己需要的内容。注意在系统桌面右下角清晰的标明系统版本号为“Windows Vista（TM）Beta1 Evaluation copy. Build 5112”（图10）。

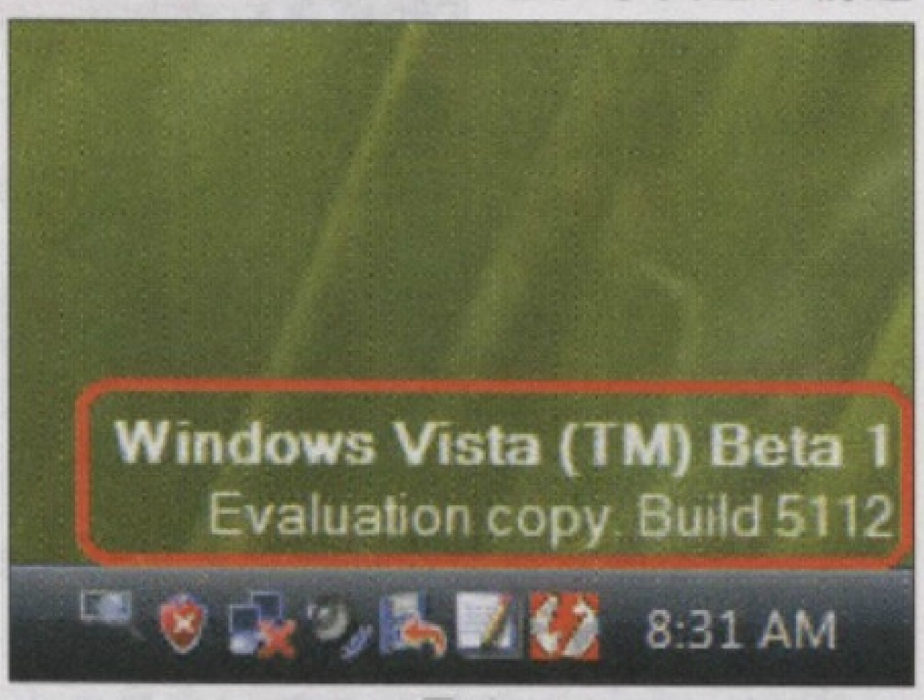


图10

2.开始菜单

Windows Vista Beta1的开始菜单发生相当大的变化（图11）。当用户点击“All Programs”菜单，系统不再像WinXP在右侧弹出下级层叠式子菜单，而是在XP的常用程序位置上显示所有程序列表，继续点击其中的每个程序文件夹，程序文件夹会将包含的项目下拉显示，也就是说所有程序列表都会显示在常用程序菜单位置内(图12)。开始菜单显示这样处理的优点显而易见，用户不需要像以前逐次打开层层叠叠的子菜单，查找需要的程序时显示肯定更加清晰明了。然而这样处理的缺点也同样突出，例如程序或程序文件夹名字过长，菜单显示肯定不全，更重要的是安装的程序过多后，利用菜单滚动条来寻找需要程序的操作效率太低。考虑到这个问题，微软在开始菜单下面增加了一个搜索对话框，只要在其中输入用想要启动的程序名称的关键字，开始菜单就会把所有符合条件的程序快捷方式都列出来（图13），这的确是个对查找效率和清晰显示矛盾的彻底解决办法，是非常值得称道的设计。

图11

图12

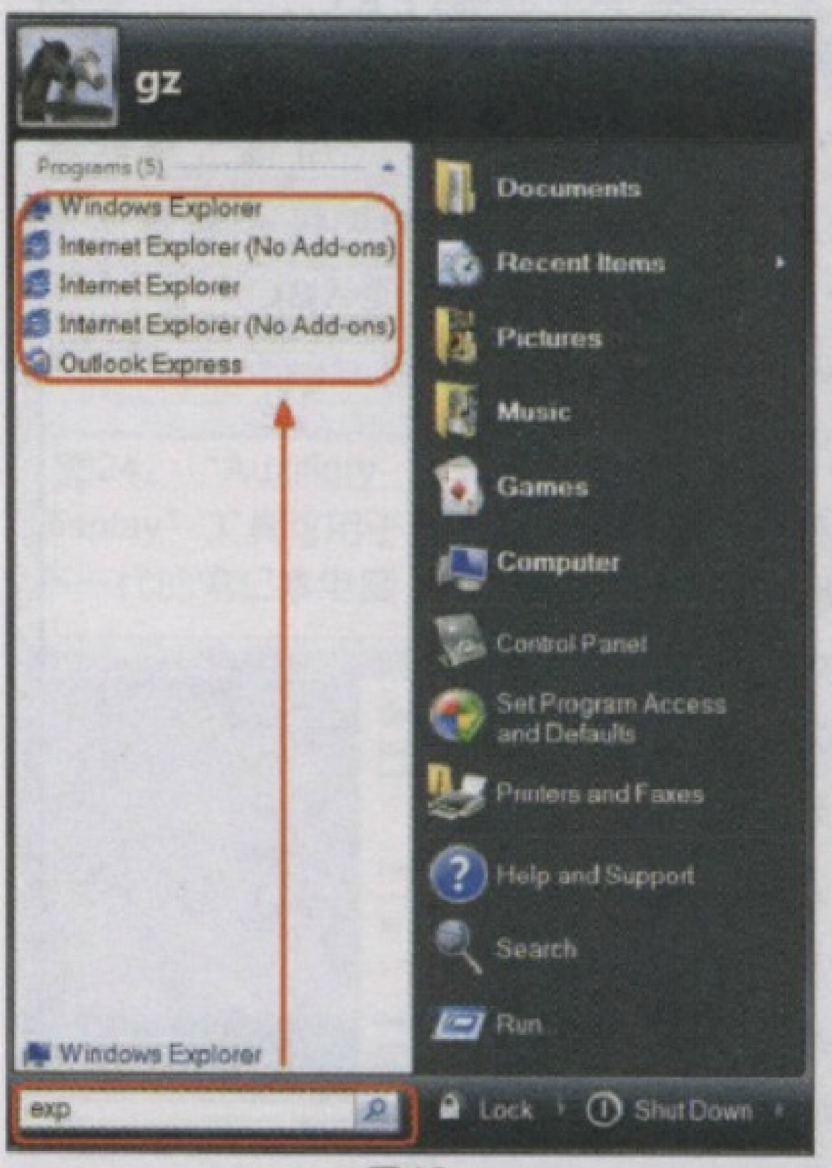


图13

此外开始菜单的关机和注销的操作方式也发生了改变，其目的显然是为提高操作效率，如果直接点击“Shut Down”或“Lock”按钮，系统默认会直接关闭或锁定计算机。而如果需要其他操作，用户应该点击这两个按钮旁边的小箭头（图14），然后在弹出菜单中选择操作。注意开始菜单又恢复了Win2000的锁定（Lock）计算机选项。如果用户并不习惯新的开始菜单显示方式，那么使用鼠标右击任务栏并选择弹出菜单的“Properties”，切换设置窗口为“Start Menu”并选择“Classic Start Menu”（图15），即可恢复以前的层叠式菜单，注意这种

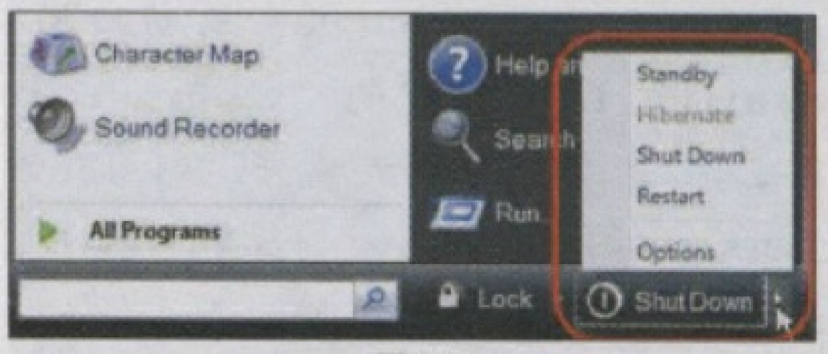


图14

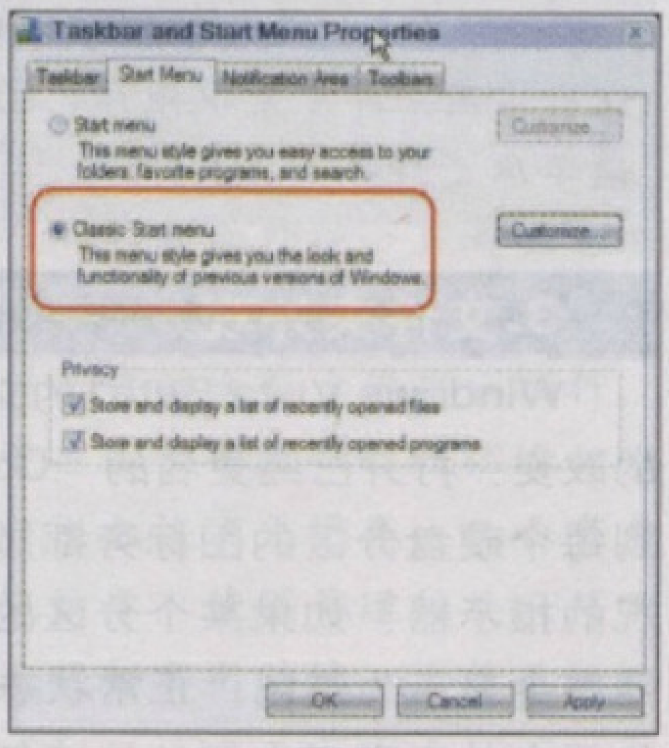


图15

新旧并存的人性化设计几乎包含在Windows Vista所有设置中，用户不用担心迁移系统会需要漫长的学习过程。

中文环境设置

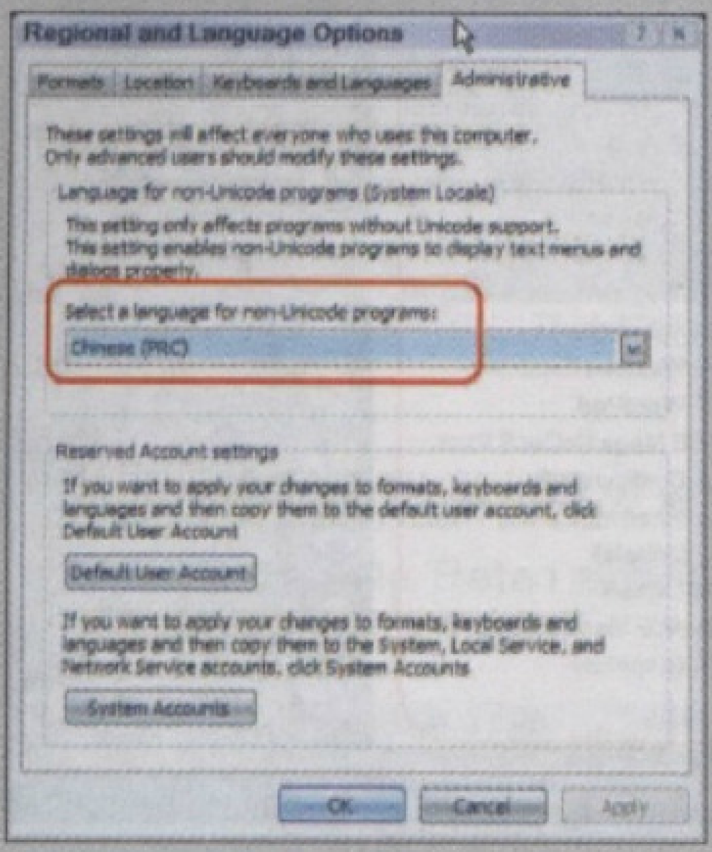


插图2

虽然只是英文Beta版，但Windows Vista Beta1已经默认安装了东亚语言支持，用户只需要把区域设置定位到中文。打开控制面板启动区域和语言功能选项，切换到administrative面板，设置语言地区为“Chinese (PRC)”，重新启动计算机后用户就能够输入中文了（插图2）。Windows Vista Beta1中提供了全拼、双拼、郑码、微软拼音等传统输入法，其中值得注意的是微软拼音输入法除去传统风格、体验风格外还增加了智能ABC风格。

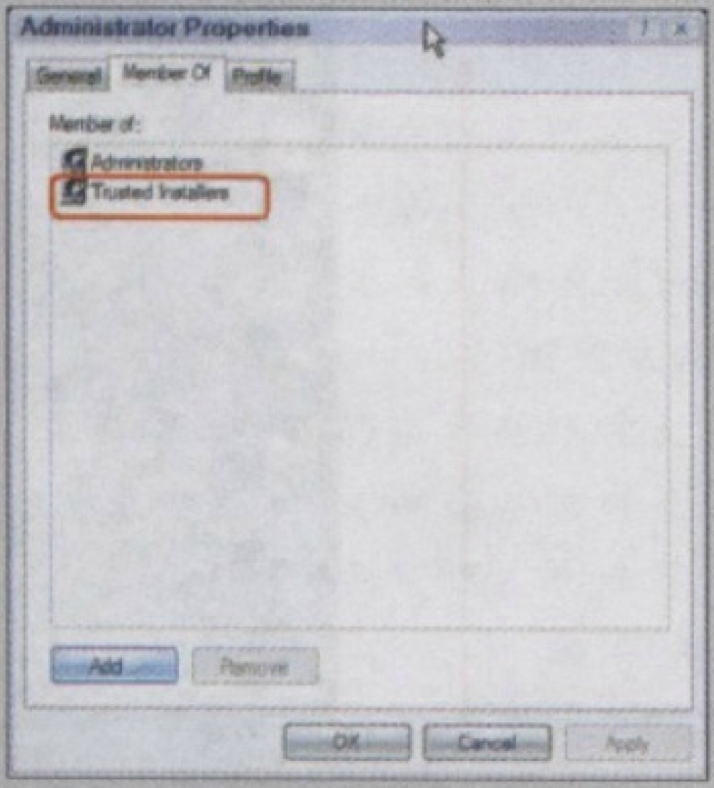


插图3

不过Windows Vista Beta1系统对中文支持的效果并不理想，主要是系统自带中文字体太难看，要解决这个问题有两个方法。简单的办法是直接安装中文版本的Office XP或2003，利用其附带字库替换系统字库。或者准备WinXP或2003系统下的字库文件simsun.ttc，启动控制面板中“administrative tool”下的“Computer Management”工具，在窗口左侧依次展开“system tools”→“Local Users and Groups”→“Users”，双击右方窗口的Administrator项打开管理员帐户设置（插图3），将设置窗口切换到“Member of”面板，并点击Add按钮添加入Trusted Installers组。注销并重新登录系统后，用户即可发现帐户已经拥有删除字体的权限，替换字库文件simsun.ttc即可。

3.文件夹外观

Windows Vista Beta1的文件夹外观同样发生了巨大的改变，打开已经更名的“Computer”文件夹，即可看到每个硬盘分区的图标旁都加入了一个显示分区使用情况的指示器，如果某个分区的可用空间太低，那么指示器将会显示为红色，正常状态则为绿色（图16）。原来位于文件夹窗口左侧的快速任务面板，以及位于窗口上方的默认菜单栏都已经取消，取而代之的是窗口上方的工具栏，工具栏的工具也会伴随文件夹的内容改变而变化，例如当用户切换到包含有具体文件的文件夹时，工具栏就会自动出现包含有重命名、移动、复制、删除等命令的组织工具按钮，一旦用户熟悉了Vista的文件操作，就会发现工具栏完全能替代以往快速任务面板和菜单栏，然而窗口的显示效果也更精炼（图17）。

图16

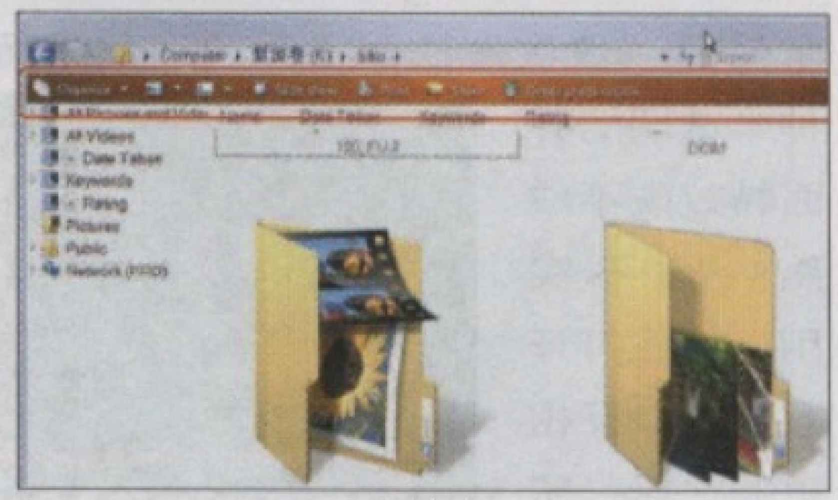


图17

文件夹窗口的地址栏则可以说是发生了革命性变化，Vista窗口地址栏中的文件夹地址分段显示，取代了以往的一次显示方式，这意味着用户完全可以从地址栏中方便直接地切换文件夹，而不需要繁琐地点击“向上”按钮返回（图18）。同时用户仍然可在地址栏中手工输入

图18

图19

文件夹地址，快速定位文件夹（图19，在地址栏直接点左键）。此外注意窗口地址栏右方微软增加了搜索栏，这对于计算机本地窗口是个全新的设计，它是微软战略的一种标志或者暗示。

用户对于Windows Vista界面的最直观感受，应该是Vista中那些经过了重新设计的图标，它们尺寸更大，分辨率更高，也更漂亮而具有质感。这种感受在文件夹窗口中尤为凸现，只要使用文件夹窗口的视图按钮，可以改变窗

图20

口中显示图标的排列方式，用户使用下拉条无缝平滑地改变显示图标大小（图20），当访问包含了图片的文件夹时甚至可以达到预览图片的效果，不能不说Vista图标外观设计和实际应用上确实取得了相当大的进步。不习惯Vista窗口操作的用户，仍可以选择工具栏上的“Show classic menus”，如此即可显示以前的菜单栏。

文件筛选显示

虚拟文件夹虽然能在同一窗口显示出全部某类文件，但拥有大量文件的用户仍然面临在某个窗口中迅速找到所需文件的问题。文件搜索当然是解决问题的第一选择，但用户自己手工查找文件仍不可避免。在以往的Windows窗口中，用户仅仅只能按照文件名、文件类型、创建/修改时间等信息对文件进行排序，然而Vista的窗口已经能够做到文件筛选显示了。任意打开一个包含了大量文件的窗口，可以看到工具栏下方会有文件属性栏显示，列举了文件的名称、大小、类型、创建时间等属性。将鼠标指针放在每一栏上，该栏的名称旁边会出现一个小按钮，点击后会弹出一个菜单，此菜单的具体内容取决于该文件夹中包含的文件内容。例如点击文件Type栏，出现的弹出菜单最下方列出了当前窗口中所有不同类型的文件，每种文件类型前面都有一个复选框。如果用户只希望窗口显示某类型文件，那么就选中某类型文件前的复选框，如此该窗口中任何其他类型的文件都将不再显示。只要结合多种属性的文件筛选，用户自己查找文件将变得相当迅速。

4.控制面板

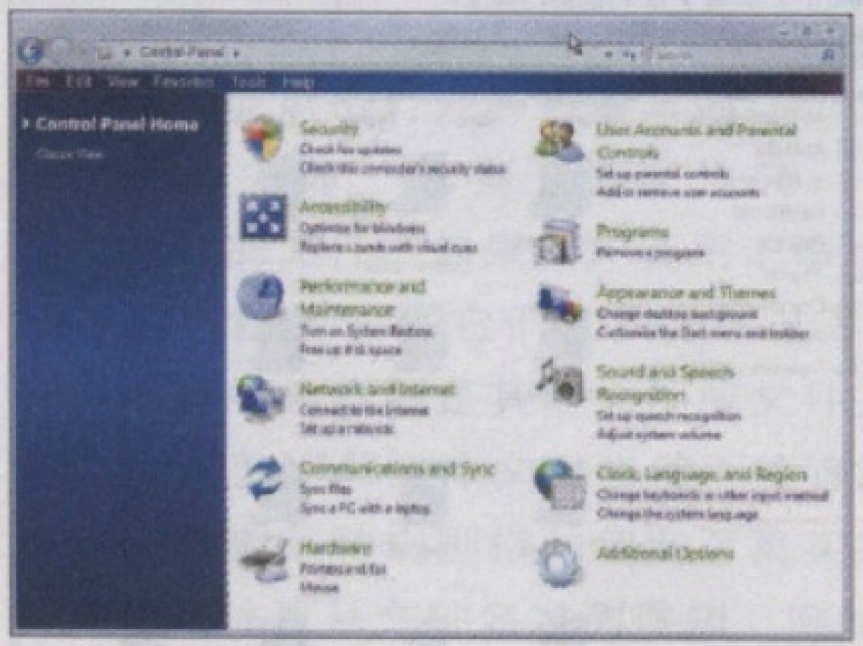


图21

Windows Vista Beta1的控制面板已经被更换为全新的外观和样式，微软称之为“Category View”，这是一种将不同功能分类放置于不同目录的组织方式（图21）。用户需要点击一个大的分类功能项进入下级目录，才能看到具体的系统功能设置项目，无论是大的功能分类还是具体的设置项目，其图标下都有常用主要功能设置的快速链接，这在一定程度能缓解控制面板操作效率的问题（图22）。如果用户不习惯这种外观，仍可点击“Classic View”回到WinXP式旧外观，在经典视图方式很容易发现控制面板中包含了一些新的功能设置选项（图23），尽管它们目前最多只算半成品。

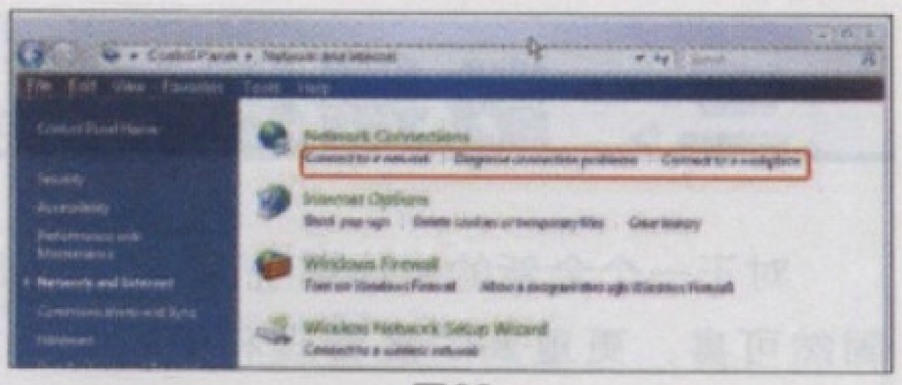


图22

图23

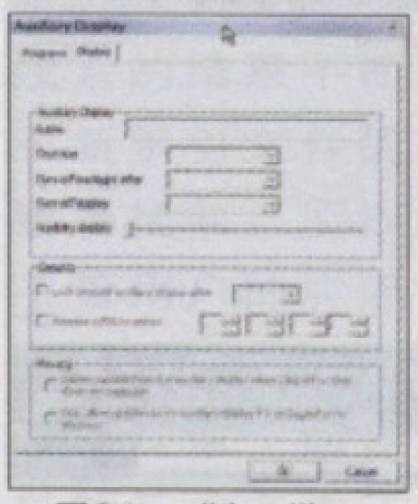


图24：“Auxiliary Display”工具可用于下一代的笔记本电脑

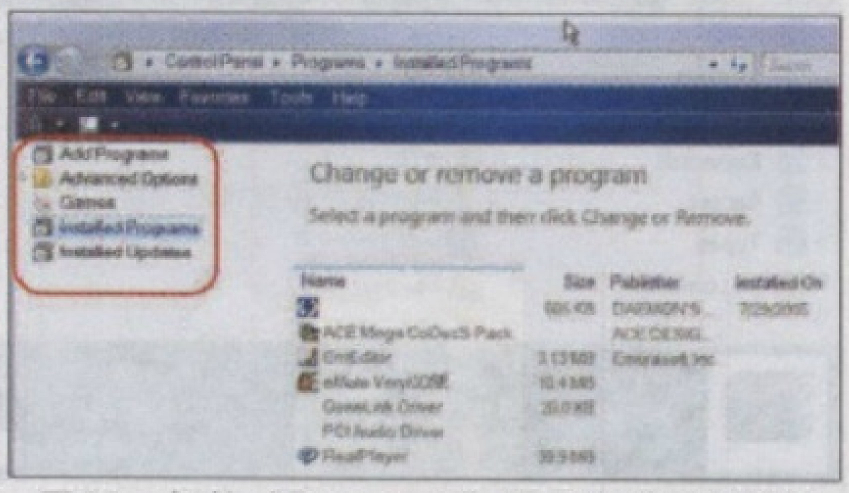


图25：新的“Programs”工具集成了以前的添加/删除程序，并提供了安装程序、查看和卸载已安装程序、补丁以及游戏的统一管理界面

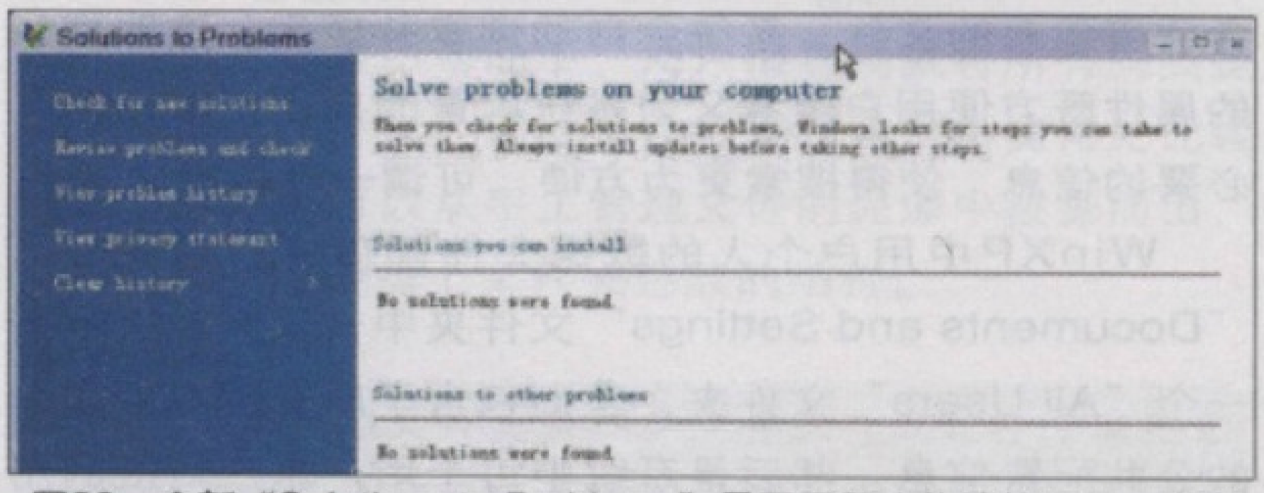


图26：全新“Solutions to Problems”是用于解决故障的工具，也许是对帮助程序的一个补充，不过目前看上去它完全没有作用

图27：“Windows Parental controls”是全新的多用户环境帐户权限控制工具，结合“Programs”工具的内容而言，显然微软希望为计算机提供一种简单易行的家庭管理方式，而不需要用户有相应的计算机专业知识，毕竟对于普通人而言帐户权限的设置确实是相当困难的事情

笔者评点： Windows Vista的界面外观一直都在不断变化，例如曾经在Longhorn 4074中出现的3D窗口就不再出现，所以最终Vista以一幅怎样的面孔出现难以预料。但是如果未来外观界面都是类似于半透明标题栏这种华而不实的技术应用，既不实用也谈不上漂亮，又会有多少用户愿意掏大笔钱去升级显卡？值得称道的反而是系统图标的无缝缩放设计，美观和实用的统一才是系统界面外观应该进取的方向。

三、数据组织——虚拟文件夹使管理更方便

对于一个全新的操作系统而言，界面外观变得更漂亮固然可喜，更重要的是管理和组织数据文件的方式，因为这才是操作系统的本质工作，既然微软已经宣布放弃WinFS文件系统，那么Windows Vista究竟会采用怎样的数据管理方式呢？

Vista扩展了文件的属性信息，为每个文件增加了作者、评级和关键字等信息。当用户选择资源管理器窗口上任一文件时，窗口下方的信息预览栏上会显示此文件的上述属性，此时用户若将鼠标移至文件信息预览栏中（图28），就会发现某些文件属性是可以点击修改的，

图28

例如“Author”、“Rating”。对于Office文档等已经包含作者信息的文件，系统会自动读取并显示。这些增加的属性既方便用户查看又为系统内置的桌面搜索提供了必要的信息，使得搜索更为方便，可谓一举两得。

WinXP中用户个人的数据文件都存放在系统分区“Documents and Settings”文件夹中，该文件夹下有一个“All Users”文件夹，里面包含了所有用户都适用的公共配置信息。然后是系统中每个用户帐户对应的用户文件夹，“我的文档”是系统默认用户个人数据文件的存放文件夹，它会包含了一些特殊外壳文件夹——我的音乐、我的图片、我的视频。然而问题的关键在于，

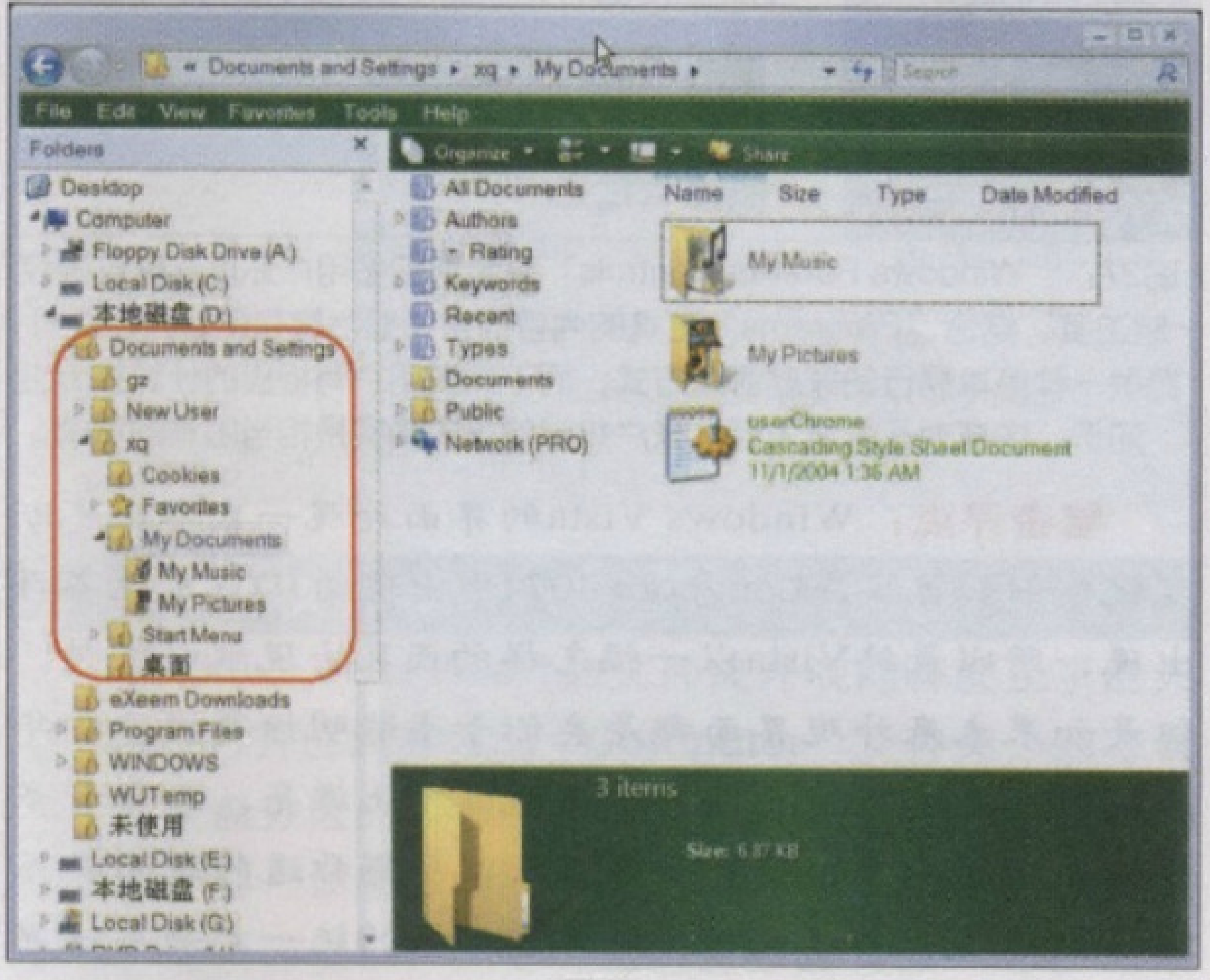


图29

如果用户不主动将数据文件放入相应的分类文件夹中，那么这些文件夹的存在根本就没有意义，更谈不上达到快速索引寻找文件的功能（图29）。

Windows Vista Beta1中文件结构的改变，似乎已经解决了这个问题。Windows Vista取消了系统分区“Documents and Settings”文件夹，取而代之名为“Users”的文件夹，该文件夹中可看到对应每个帐户的用户文件夹，例如默认安装下的“Administrator”用户文件夹；名为“Default”的模板文件夹，每次新建帐户，系统会复制一份“Default”文件夹内容给新帐户；同时有一个类似“All Users”名为“Public”的文件夹，里面的内容同样对所有帐户生效（图30）。当用户

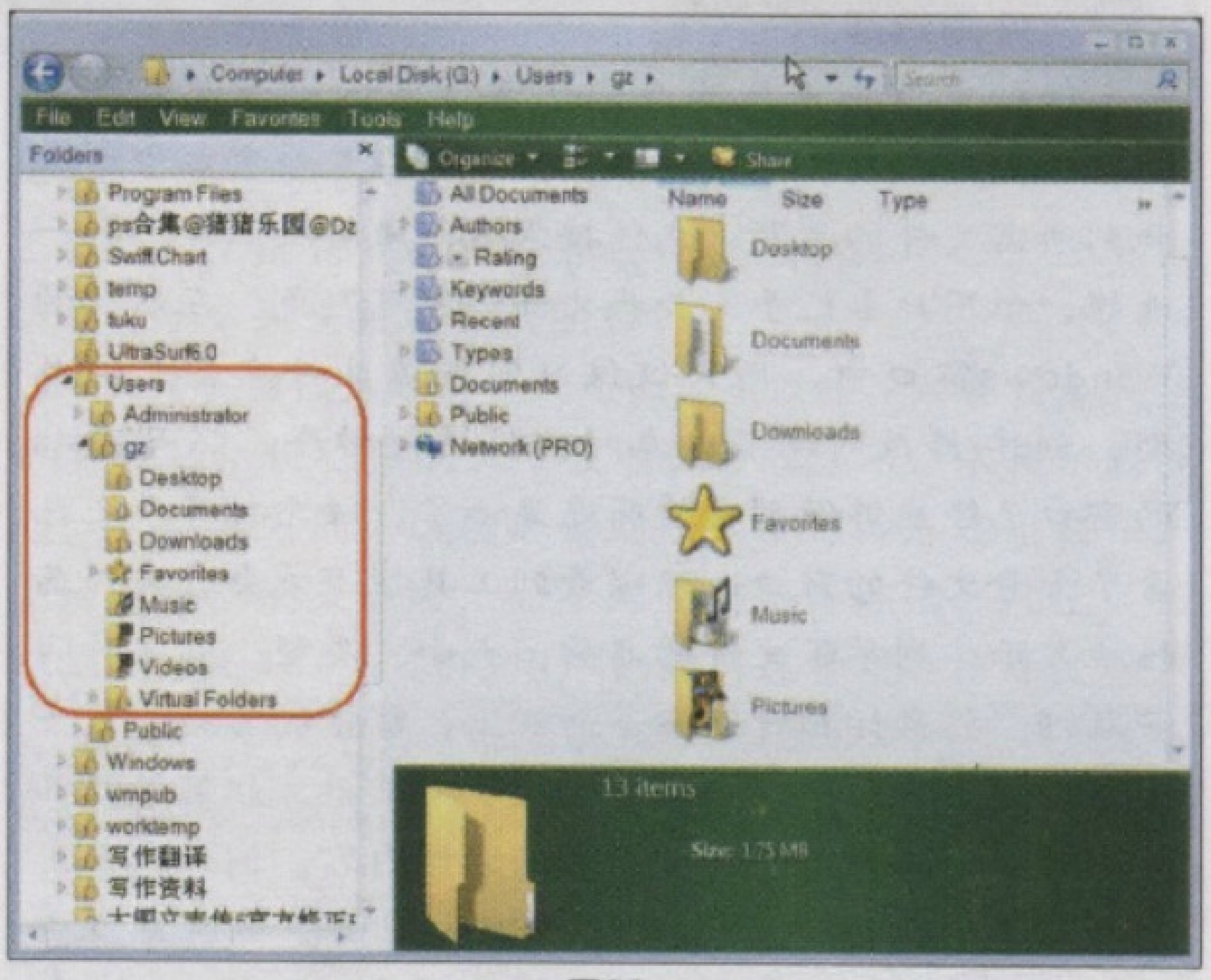


图30

进入个人文件夹，就会发现“Pictures”“Videos”“Musics”已不再是“Documents”下的子文件夹，现在它们的关系是完全并列的，除此之外可以醒目地看到Vista中新引入的技术，VirtualFolders（虚拟文件夹）（图31）。

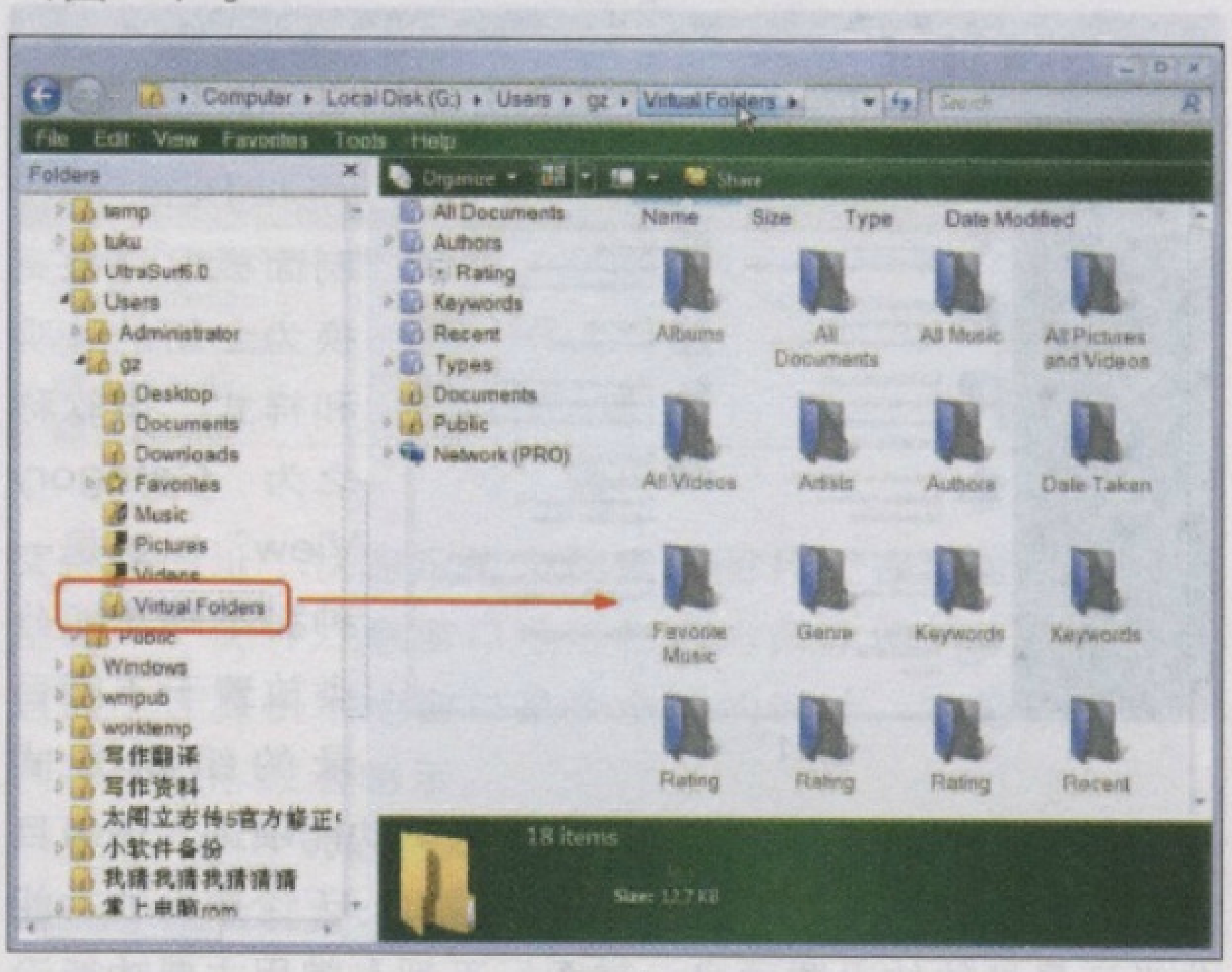


图31

虚拟文件夹

虚拟文件夹其实并非什么全新的技术概念，事实上Outlook 2003中微软就已经使用了类似技术。通常用户如果需要查看所有未读邮件，那么应该分别打开保存了邮件的每个文件夹，然后查看里面是否有未读邮件。当然打开若干个文件夹去一一查找未读邮件，显然操作繁琐效率低，因此Outlook 2003中包含了一个名为“未读邮件”的文件夹，里面的内容就包含了用户所有未读的邮件，用户只要打开它就能找到所有未读邮件。注意这个文件夹的内容是动态变化的，用户读过邮件后，该邮件就会在“未读邮件”文件夹中消失，而新收到未读邮件也会自动出现在这个文件夹中。“未读邮件”文件夹就是一个典型的虚拟文件夹，和一般文件夹不同，虚拟文件夹并非真实存在的文件夹，它即没有实际的文件夹逻辑结构，也不真正包含文件夹中显示的邮件。事实上它只是对实际上分散保存在真实邮件文件夹里的数据的一种链接，但和快捷方式等普通链接不同，虚拟文件夹的链接内容是动态可变的，是按照某种规则自动归纳、汇总，然后映射链接的应用功能。

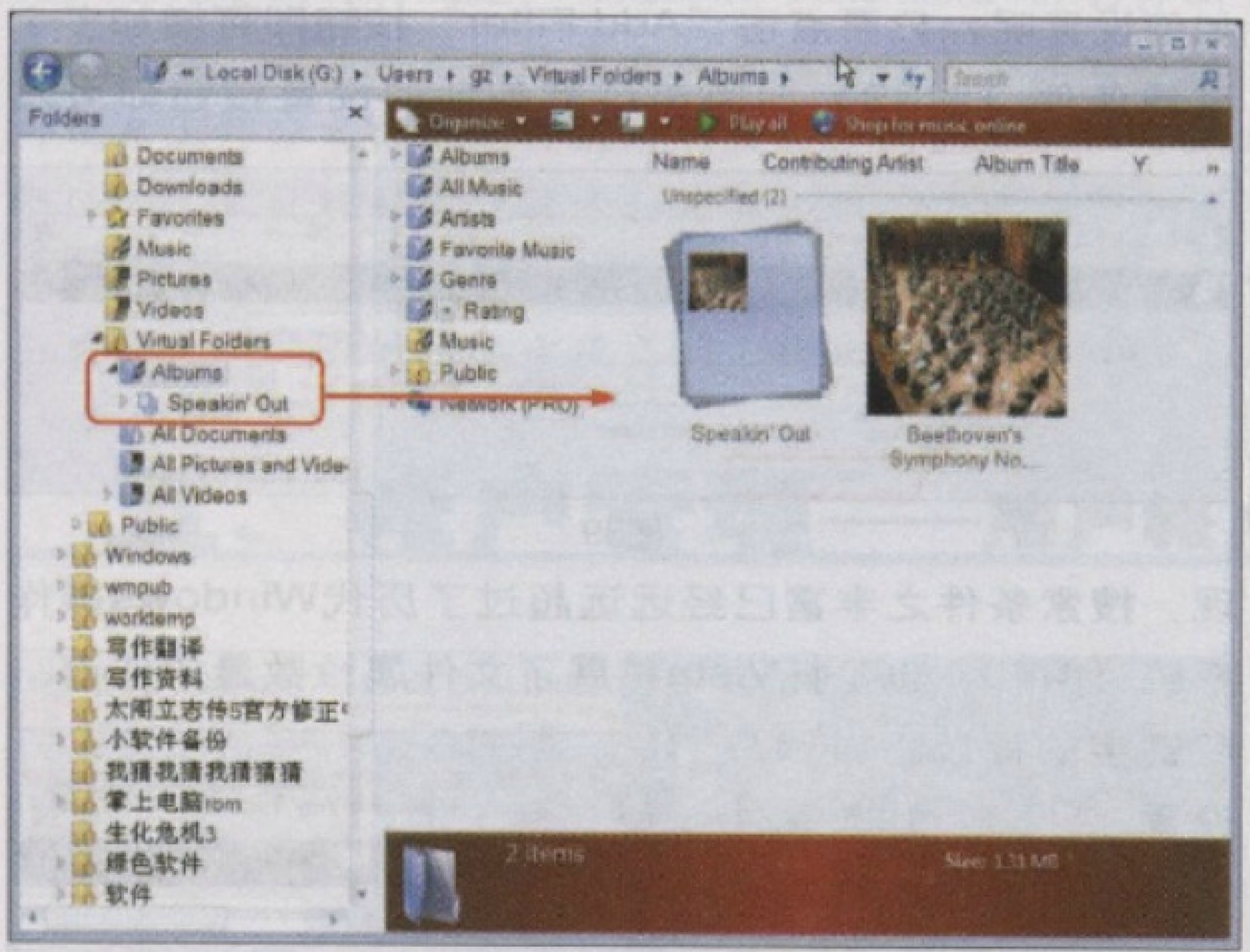


图32

虽然在文件管理器中可以看到虚拟文件夹下的蓝色子文件夹，能点击打开并查看其内容（图32），但这些蓝色文件夹并非“真实”的文件夹，而是后缀名为“.vfolder”的文件。如果用户使用记事本打开“.vfolder”文件夹，就会发现它们其实是基于XML语言的容器文件，里面的内容则是其他文件或文件夹的索引链接（图33）。这些XML文本文件当然不能直接保存任何数据，但可以依据某种规则指向包含了真实文件的文件夹。这些规则具体可从文件名推测得知，例如“All Musics”虚拟文件夹，汇总的数据链接应该指向计算机中保存的所有音乐文件，而“Rating”虚拟文件夹，汇总的数据链接则指向用户进行星级评定的文件（图34）。上面已经说明虚拟文件夹的实质是一种系统应用功能，因此可以预计Windows Vista正式版中，虚拟文件夹将会自动在后台

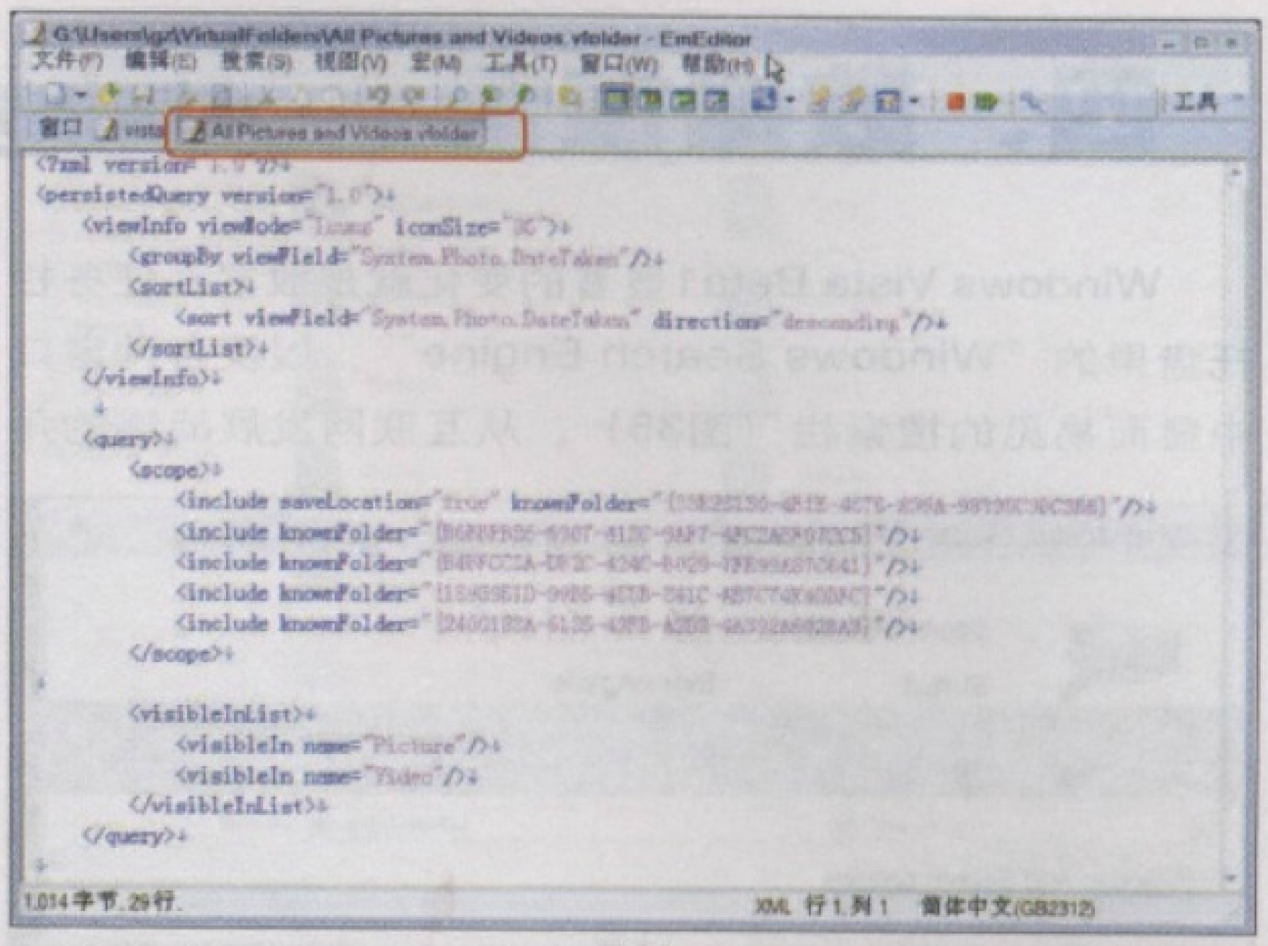


图33

搜索计算机中所有符合各自规则的文件，并依据搜索的结果不断更新索引文件的链接指向。所以不管用户的实际数据文件存放是否有规律，即使是散乱保存在不同硬盘分区的任意位置，在虚拟文件夹的分类索引帮助下，用户很容易就将所有同类型的文件显示在一起，因此文件的查找定位将变得无比轻松，而用户也可以从手工管理文件的泥潭中拔身而出，再也不用关心硬盘上文件夹存放的结构。

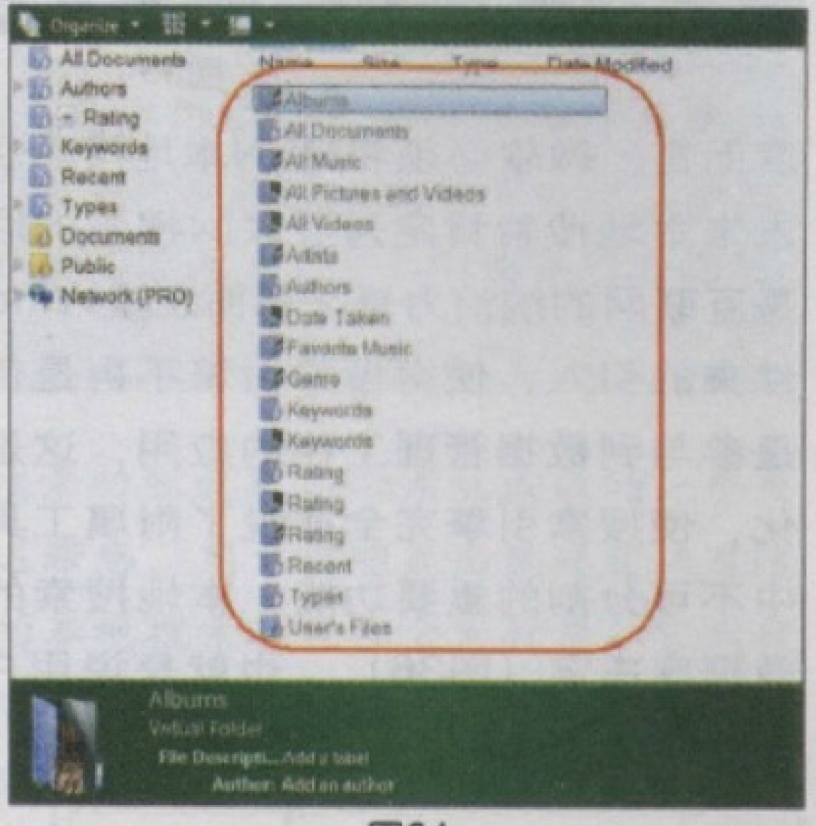


图34

注意：虚拟文件夹虽然并没真正存放文件，但是它的文件操作和真实文件夹无异，用户拷贝删除的可决不是类似快捷方式那样的链接，而是硬盘上存放的真正文件。这种操作是一种全新的文件管理体验，无疑是WinFS文件系统非常棒的替代方案，但将所有文件都生成分类文件夹进行动态监视显然不现实，那么剩下的疑问是：用户如何进行更细致的分类显示？如何加入显示用户文件夹以外的文件？Windows Vista Beta1给出的答案是用户自定义规则创建虚拟文件夹，而这个功能的实现与系统本地搜索功能紧密结合在一起。

笔者评点：虽然无法像WinFS技术的概念那样震撼人心，但是虚拟文件夹技术的出现很好弥补了数据管理组织的空白，因为相对于以往操作系统的文件管理而言，应用于整个系统的虚拟文件夹技术仍可称得上革命。遗憾的是Windows Vista Beta1中虚拟文件夹的自定义应用受到很大限制，它是否会出现隐私方面的安全漏洞？是否会在多用户环境下显示私有文件？是否具有理论上那么大的威力？这一切只能等待Vista正式版来释疑。

四、数据搜索——桌面搜索与虚拟文件夹结合

Windows Vista Beta1显著的变化就是放置在任务栏托盘里的“Windows Search Engine”，以及各种窗口中显而易见的搜索栏（图35）。从互联网发展战略的角

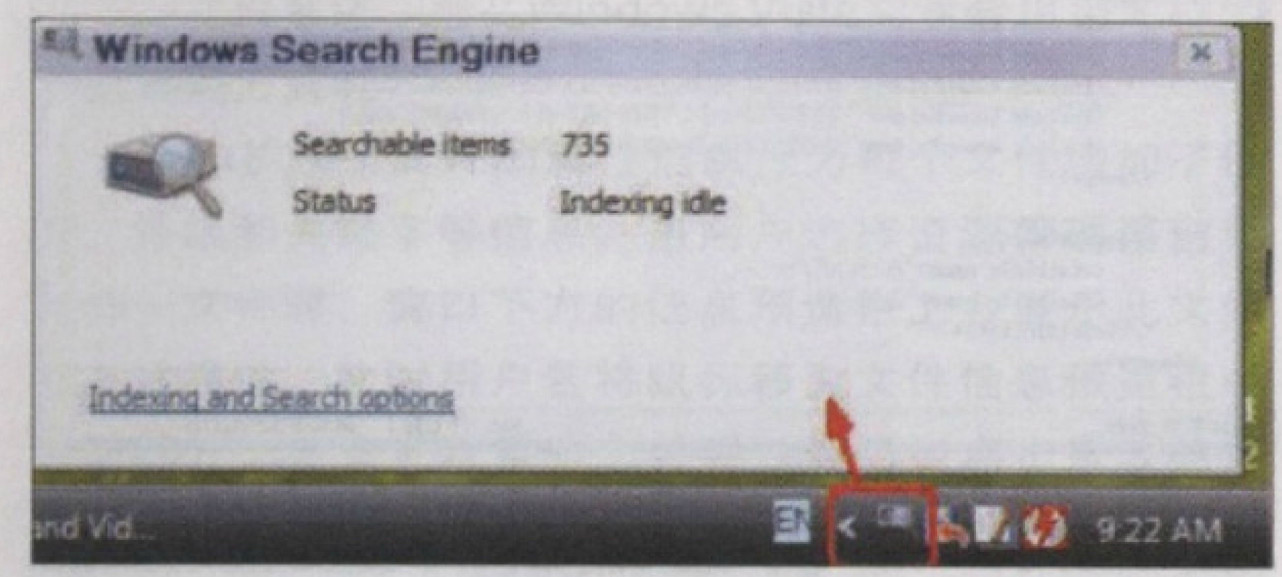


图35

度而言，微软必须将MSN本地搜索引入操作系统，因为未来本地搜索肯定是互联网搜索的联系桥梁，而搜索则是互联网的统治力量。然而正是Windows Vista中虚拟文件夹的引入，使得搜索引擎不再是简单的数据查找，而是参与到数据管理工作的应用，这是一个根本性质的变化，使搜索引擎完全摆脱了附属工具的地位，成为系统中不可分割的重要功能。本地搜索的速度和结果由索引数据库决定（图36），也就是说用户进行数据查找时，

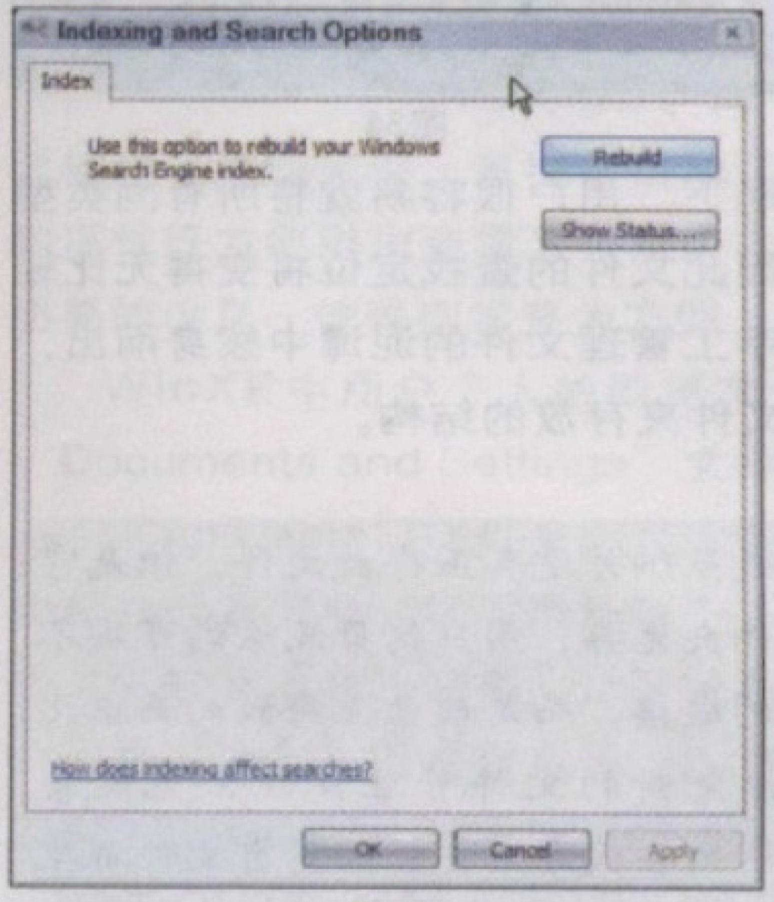


图36

实际上是搜索这个索引数据库，而索引数据库则是搜索引擎在后台不断更新的。换句话说搜索引擎其实一直在动态监视着整个硬盘，只要解决了如何合理汇总索引数据库的问题，那么关于用户文件如何分类显示就迎刃而解，事实上自定义虚拟文件夹就是对索引数据库查询返回的结果列表。

打开任意文件夹窗口，点击搜索工具栏右边的放大镜图标，选择弹出菜单“Search The Computer”启动高级搜索窗口（图37）。高级搜索窗口分为上下两部分，

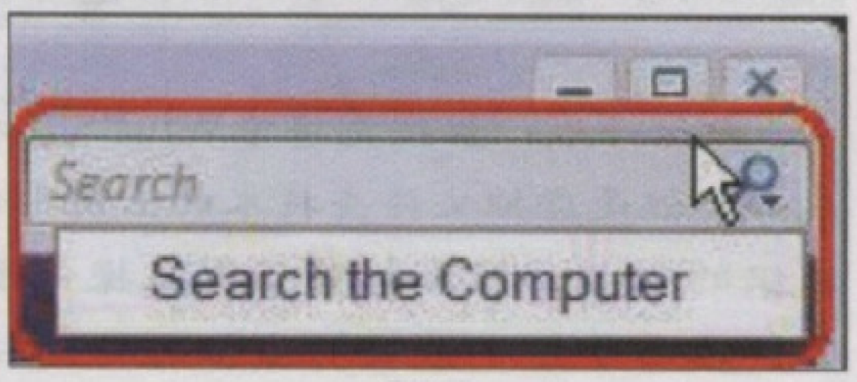


图37

上方是搜索条件设置部分，而下方显示的是索引数据库的全部内容，注意虚拟文件夹也出现在索引数据库中，意味着这是一个多重索引数据库，此外搜索条件设置的“in...”条件框虽是灰色不可选，但从其内容“User's Files”虚拟文件夹也证实此点。点击搜索条件设置的“include...”条件框右方的下拉箭头显示出全部内容（图38），可看出Windows Vista将分类文件搜索也预置为“Documents”“Pictures”“Musics”

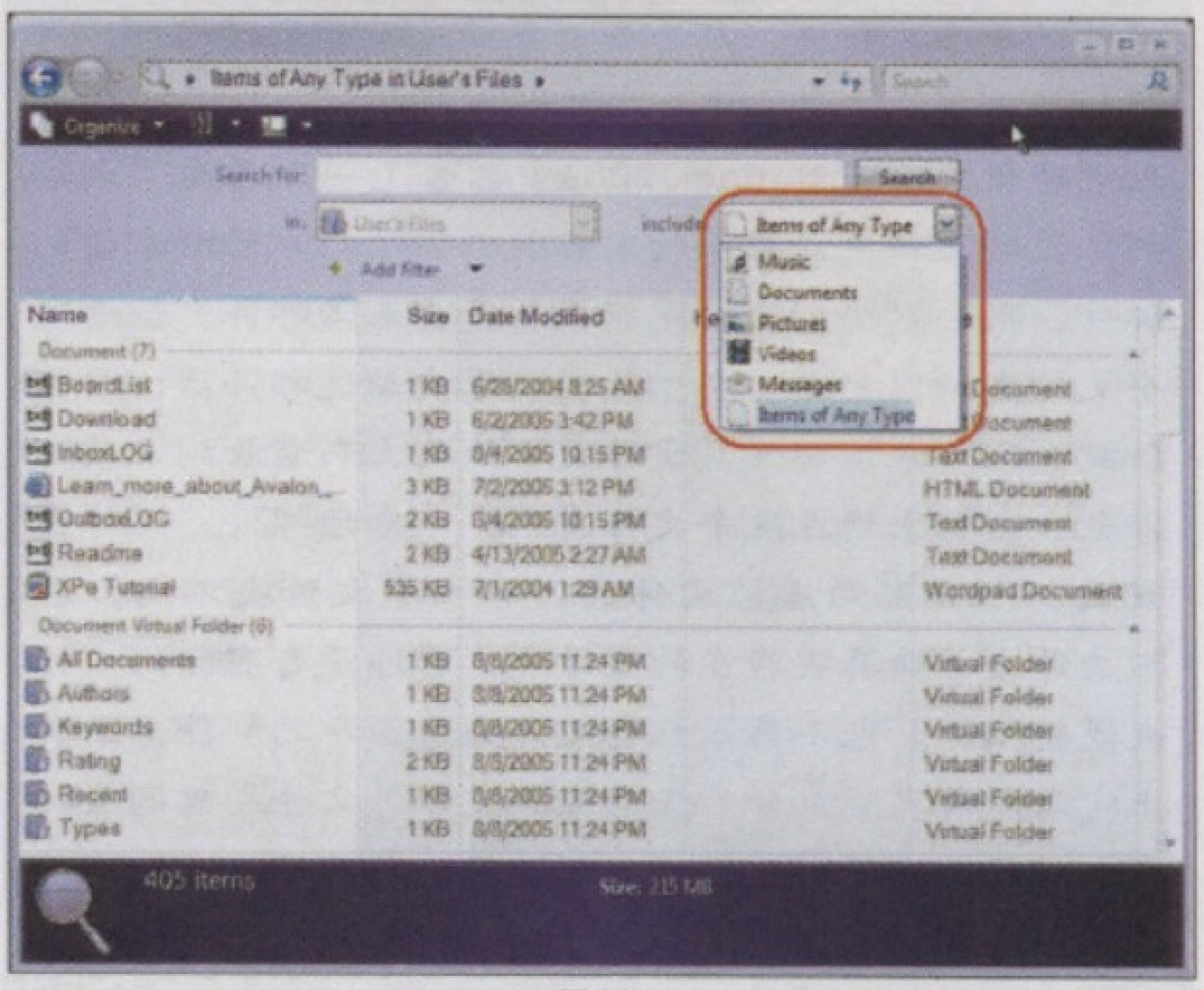


图38

“Videos”以及“Messages”。那么更详细的搜索条件如何设置呢？只要点击“Add Filter”按钮即可增加多个过滤条件（图39）。点击过滤条件的设置按钮即可发

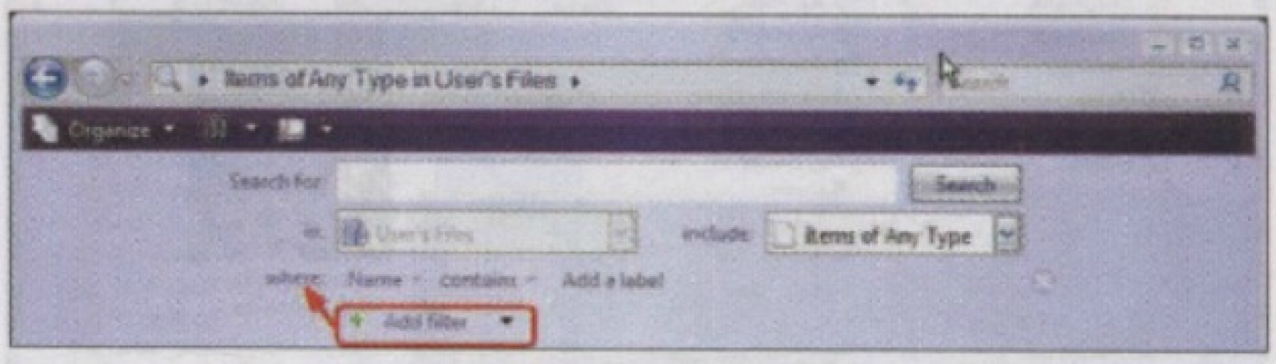


图39

现，搜索条件之丰富已经远远超过了历代Windows操作系统（图40，也是托Vista扩展了文件属性数量如作者、关键字的福）。当用户设置完搜索过滤条件后，在搜索输入框内输入关键字并点击“Search”按钮，就可将索引数据库内符合条件的数据都列出在窗口中，这其实就是一个对数据分类汇总的过程。以往操作系统的本地搜索中，用户在窗口列表中找到需要的文件，工作也就此结束了，但Windows Vista用户先不要急着关闭搜索窗口。

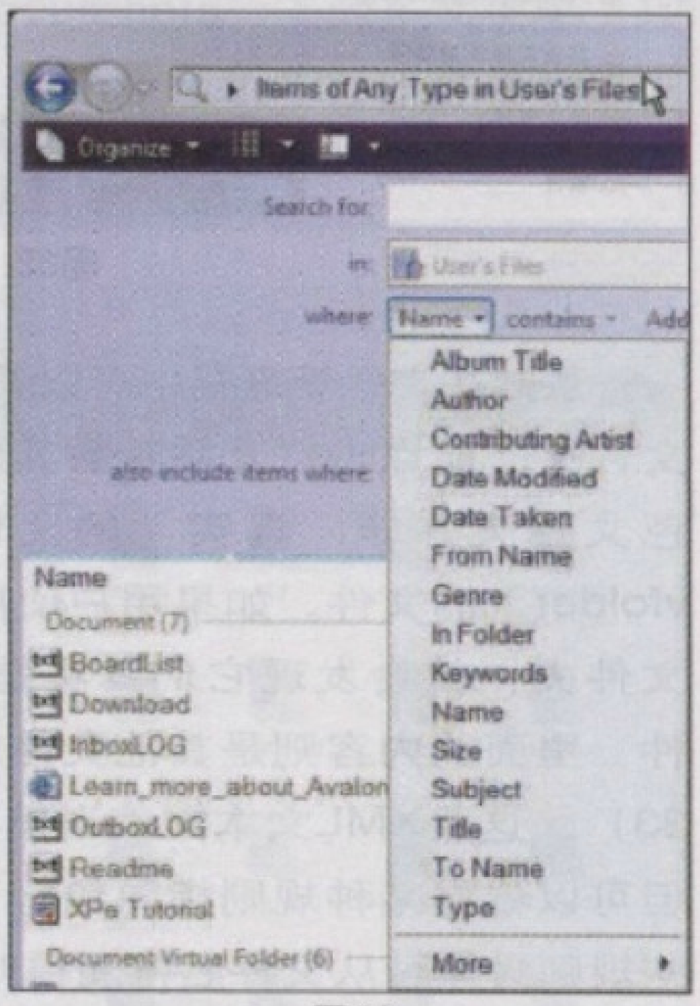


图40

点击窗口上的“Organize”按钮，并在下拉菜单中选择“Save Search”（图41），发现搜索列表会保存为一个虚拟文件夹（图42），这就意味着用户每次访问这个虚拟文件夹时，都会看到硬盘上所有符合搜索条件的文

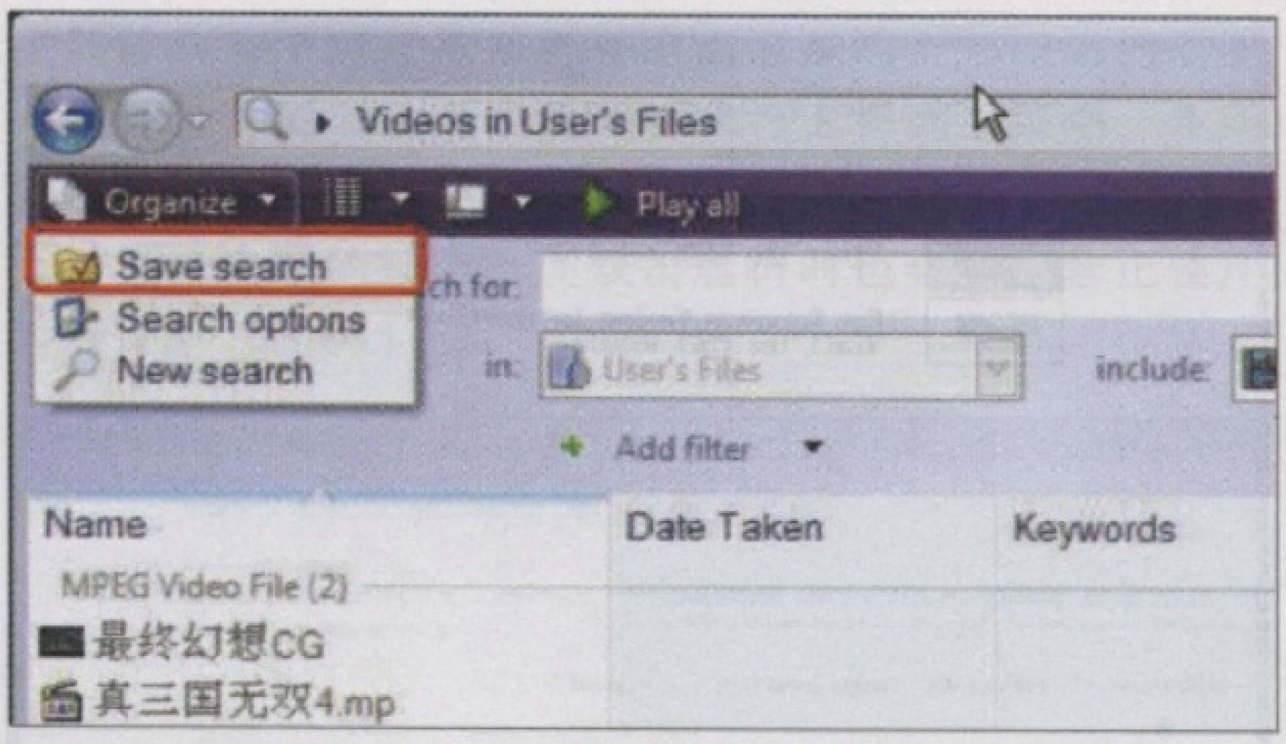


图41

件。用户完全可以删除或复制那些符合搜索条件的文件，然后发现结果会立即显示在这个虚拟文件夹中，而该文件夹中也能进行同样的文件管理操作。

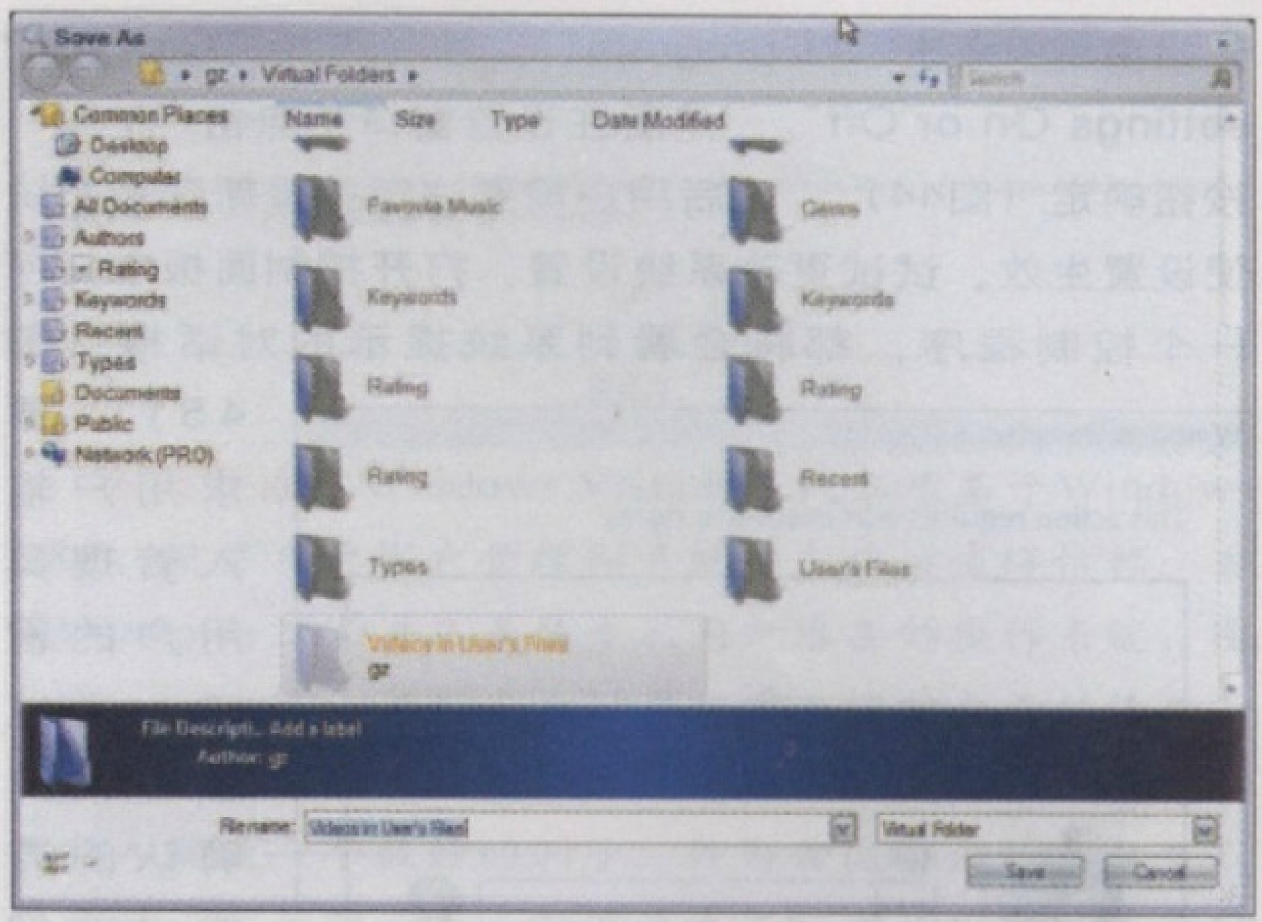


图42

提示：用户可以发觉自定义虚拟文件夹的显示和系统预置虚拟文件夹不同，前者仍保持着搜索列表的窗口显示，这说明两种虚拟文件夹的实现原理并不太一样，后者很可能是通过监视文件夹变化实现的。自定义虚拟文件夹其实是利用用户设置的搜索条件，在用户打开文件夹时再次搜索索引数据库。不管怎么说，这个看似简单的办法解决了虚拟文件夹的文件分类和数据更新的问题。

笔者点评：Windows Vista的数据管理组织全都构建在本地搜索功能之上，搜索功能成为Vista系统成败的一个关键。不得不提的两点是，Windows Vista Beta 1在打开浏览硬盘文件时有明显的迟滞感，用户能明显感觉硬盘读写速度的瓶颈，当然也不排除是测试版驱动程序不佳的影响；Windows Vista Beta 1的本地搜索功能未全面打开，它只针对硬盘上部分文件夹进行实时的更新，用户无法预计全面打开的搜索功能会带给硬盘读写多大的压力。也就是说未来微软怎么处理好本地搜索和资源占用的平衡成为关键，好的创意必须有好的实现，没有用户能够接受文件夹打开时长久的时滞。不管怎么说可以肯定一点，在数据库技术全面进入操作系统后，硬盘速度显然已经成为技术障碍，在更快更强的存储技术出现之前，用户进入Windows Vista最需要的升级是换一块更快速的硬盘。

五、帐户管理——用户帐户保护及游戏中心

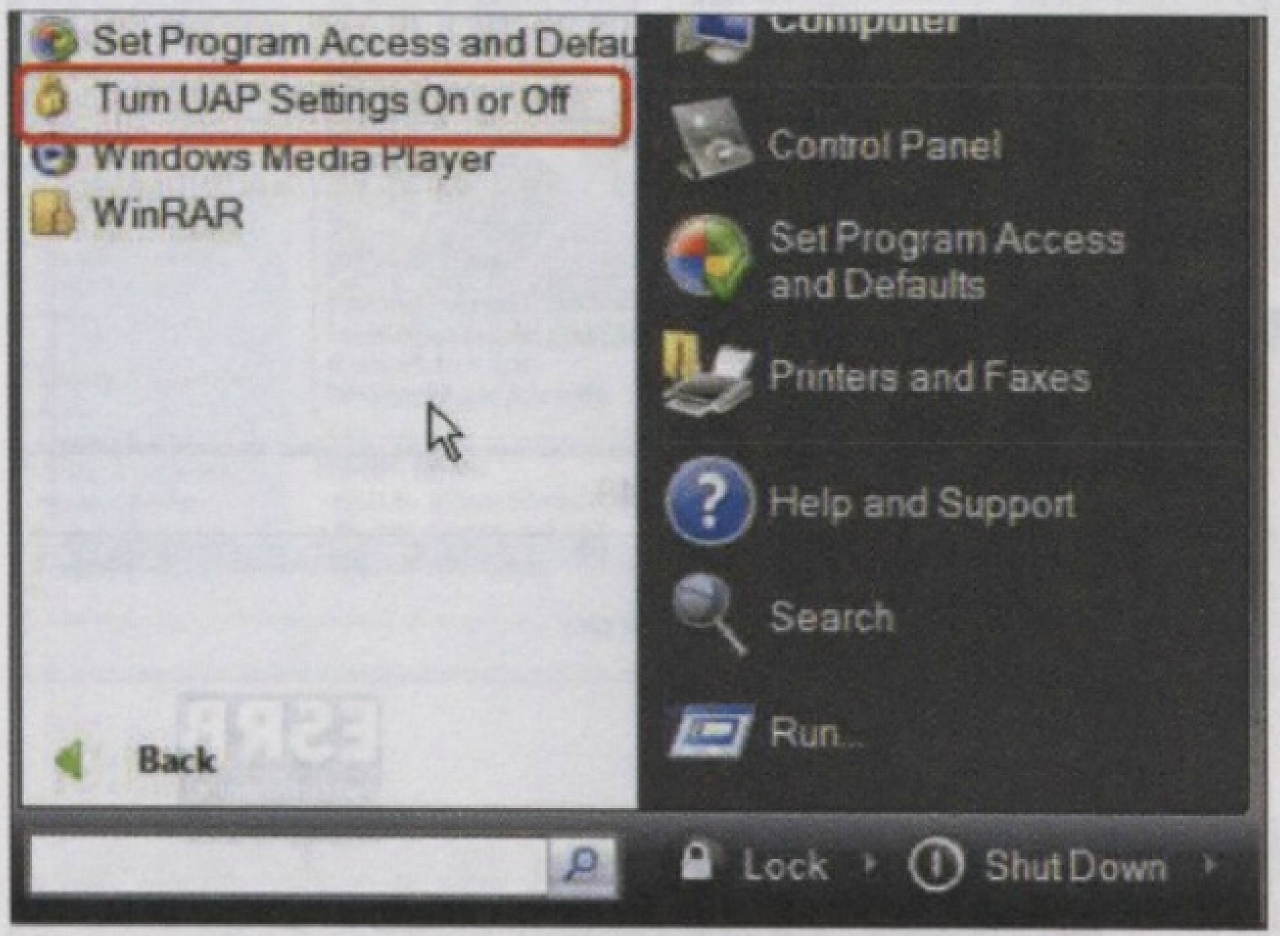


图43

在帐户管理功能上Windows Vista Beta1有个明显的改进，叫User Account Protect（图43，UAP，用户帐户的保护，也叫最小特权用户)功能。以往Windows操作系统中管理员帐户就意味着最大权限的拥有，对于系统中的任何操作都没有限制，这样会产生相应的弊端，例如用户在管理员帐户下通过邮件、上网或其他方式遭遇病毒，因为没有操作限制病毒很容易潜入和运行，而运行之后的病毒同样也将具有最大权限，更糟糕的是如果被木马侵入，在管理员帐号下木马操作者更是为所欲为。当UAP功能被启用后，即使用户使用管理员帐户登录系统，仍然无法使用全部权限，相反在进行某些操作时，如果分配的权限不够，那么系统会要求用户输入管理员权限的帐户密码进行确认。默认情况下Windows Vista中并没有启用UAP功能，在

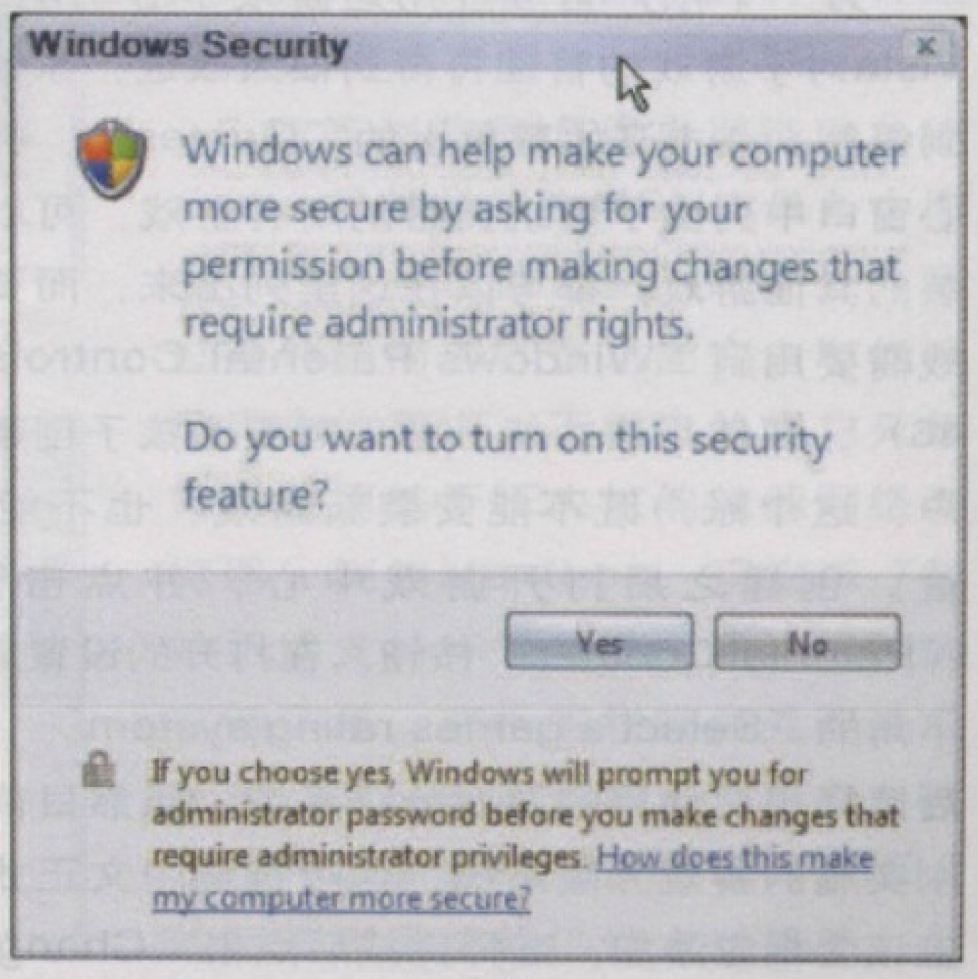


图44

开始菜单中点击“All program”，然后点击“Turn UAP settings On or Off”，然后在设置窗口中点击“Yes”按钮确定（图44），之后用户需要注销并重新登录系统使设置生效。试试更改系统设置，打开控制面板中任何一个控制程序，都将会看到系统提示的对话框（图45），要求用户输入管理员用户的密码。通过这种用户确认的方式也就抑制了管理员帐户的上述弊端，进一步增强了系统安全和用户数据安全。

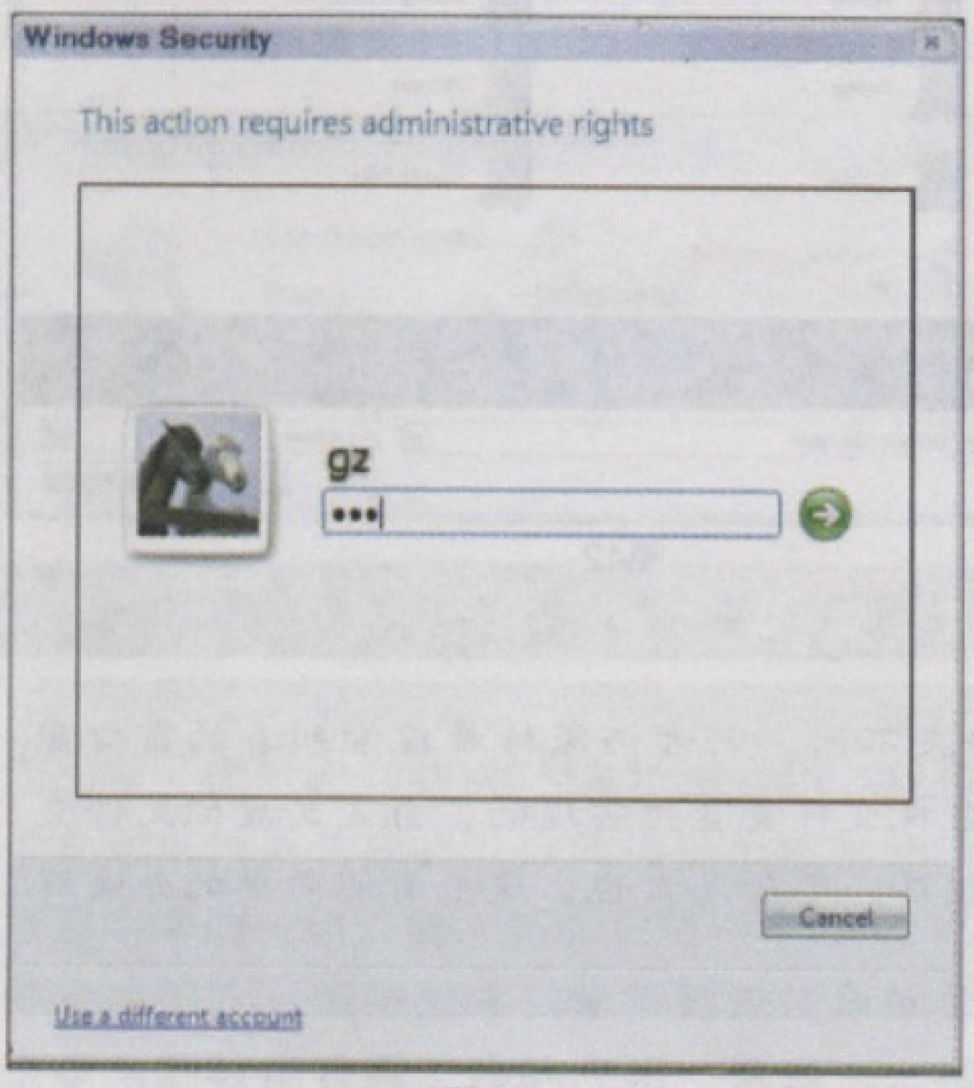


图45

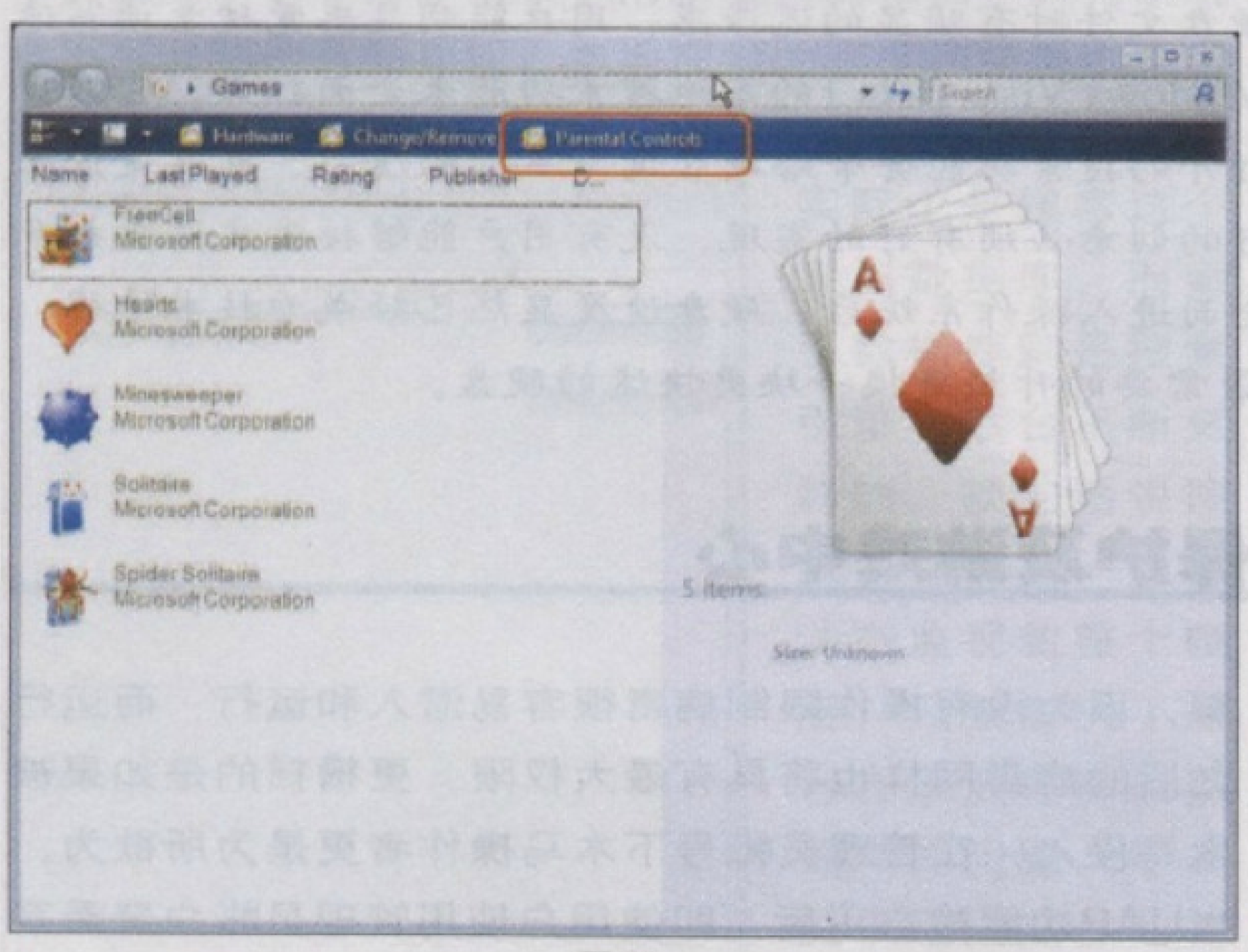


图46

另一个帐户管理应用是游戏中心功能，Windows Vista对于游戏的管理将得到很大改进，家长的困境将得到缓解。点击开始菜单上的“Games”，打开的游戏中心窗口中列出了系统自带的所有游戏，可以想象以后安装的其他游戏，都可以在这里列出来，而要管理这些游戏需要用到“Windows Parental Controls”功能（图46）。要使用该功能，首先需要为孩子创建一个受限帐户，这个账户既不能安装新游戏，也不能更改现有设置。创建之后打开游戏中心，并点击窗口上方的“Parental Controls”按钮。在打开的设置窗口中点击左下角的“Select a games rating system”（图47），然后选择想要使用的游戏分级系统，虽然目前尚无中国刚刚实施的游戏分级系统，但可推测中文正式版发布之后应该会相应添加，选择完成后点击“Change settings”按钮回到上一级窗口。点击选中孩子使用的受限帐户，

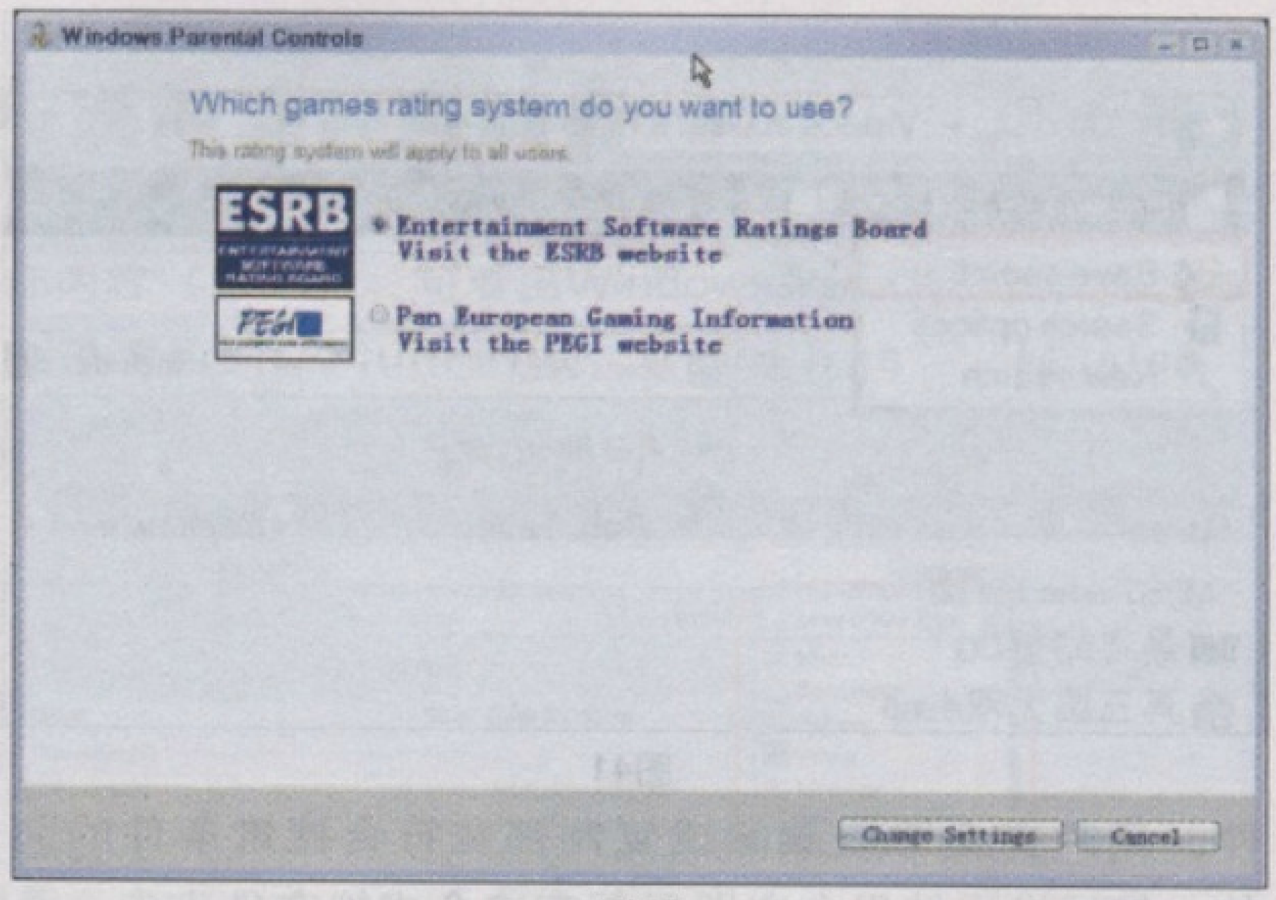


图47

然后首先选中“Parent Controls”选项下的“On,enforce current settings”，以强制执行当前设置，随后在“Activity Reporting”选项下选中“On,collect information about computer usage”，这样孩子对电脑的使用情况都会记录下来（图48）。接下来要设置游戏的许可，点击“Games ratings restrictions”按钮，就可以设置孩子能否玩游戏，如果能玩则哪种等级和内容的游戏得到允许，同时还可以决定孩子是否可以玩没有包含分级信息的游戏，设置完成之后点击“Change settings”按钮即可保存（图49）。点击“Block Specific Games”按钮，可以对特定的游戏进行设置，你可以决

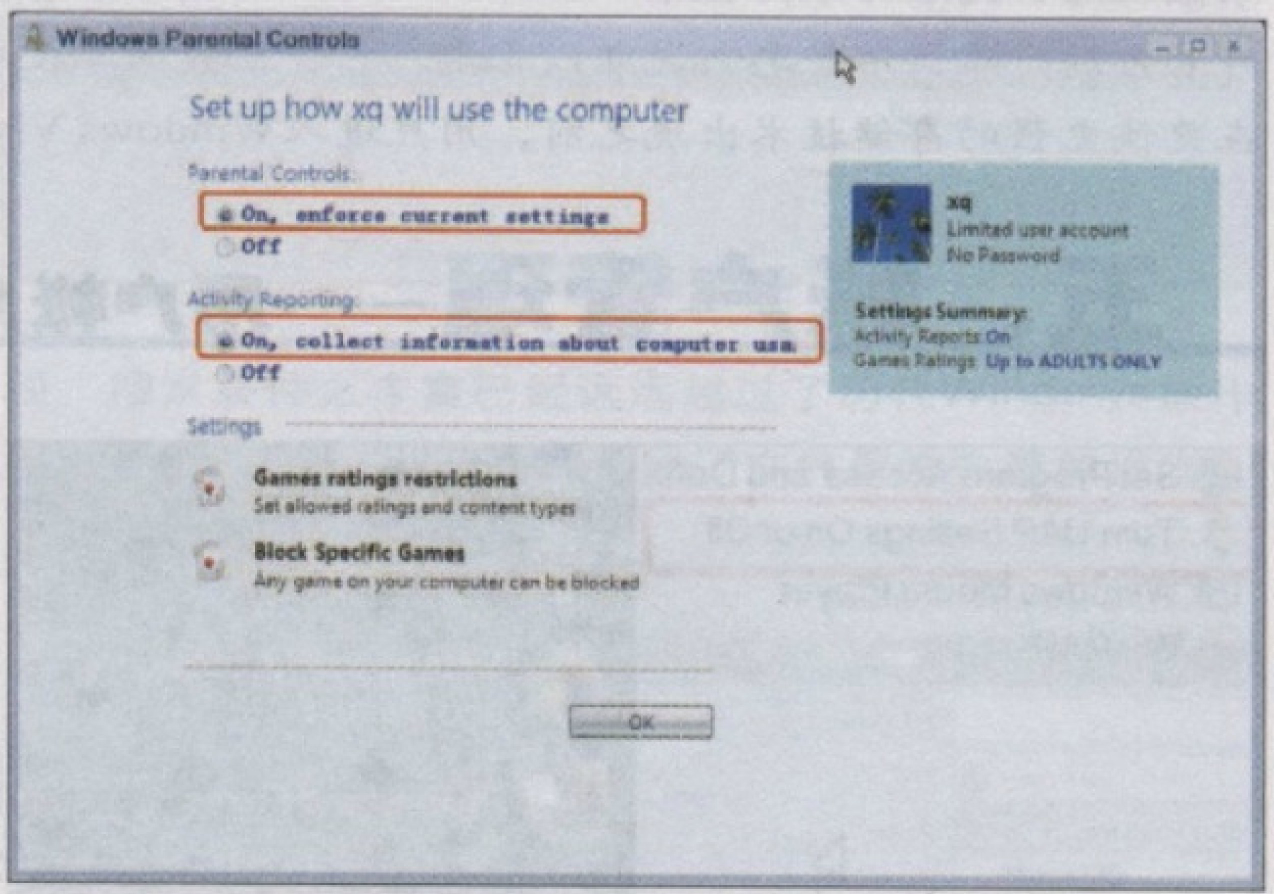


图48

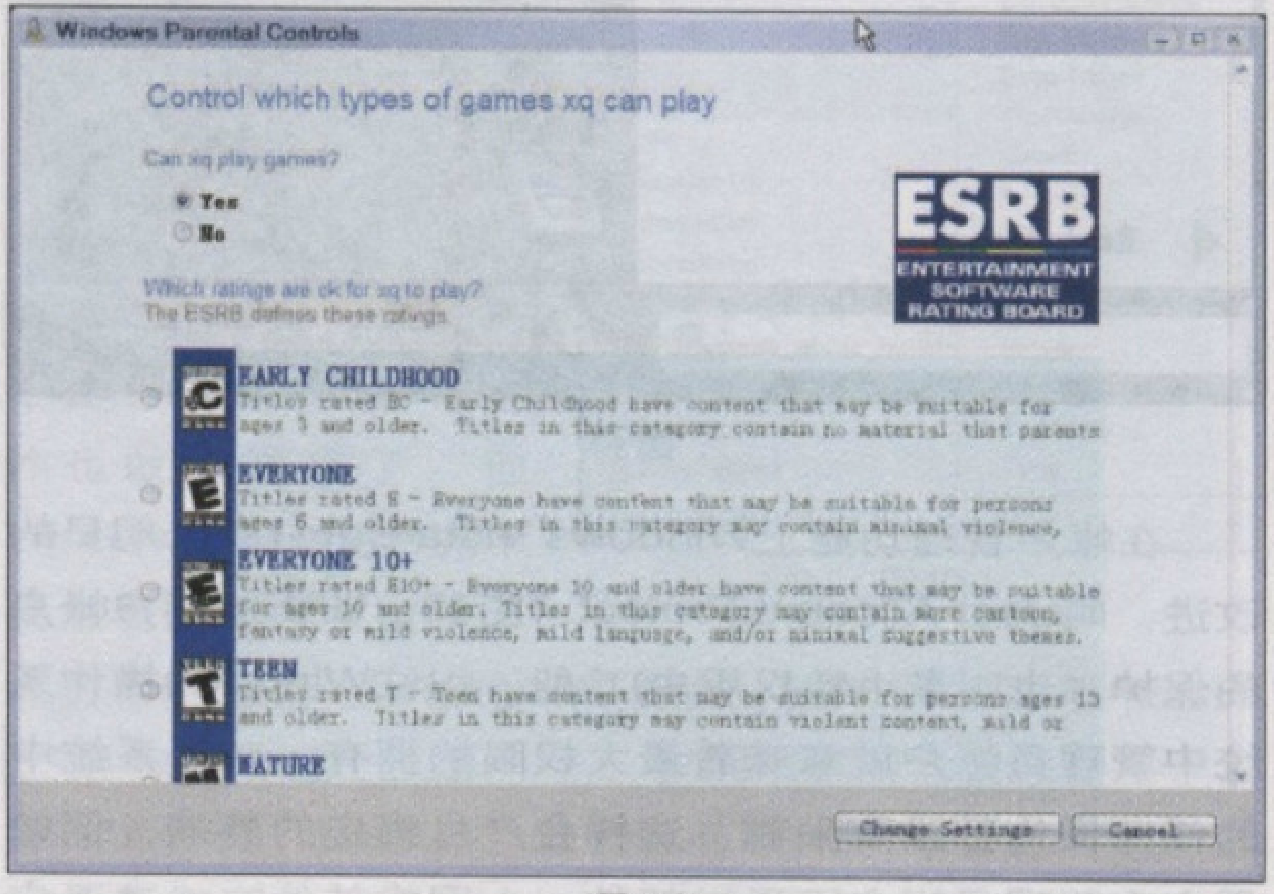


图49

定具体的某个游戏是否不受前面设置的全局规则的限制（图50）。看看这些设置将带来什么样的结果吧，使用受限帐户打开游戏中心，可以看到禁止运行的游戏图标上带有一个锁的标志，而双击运行时也会弹出禁止使用的对话框（图51）。

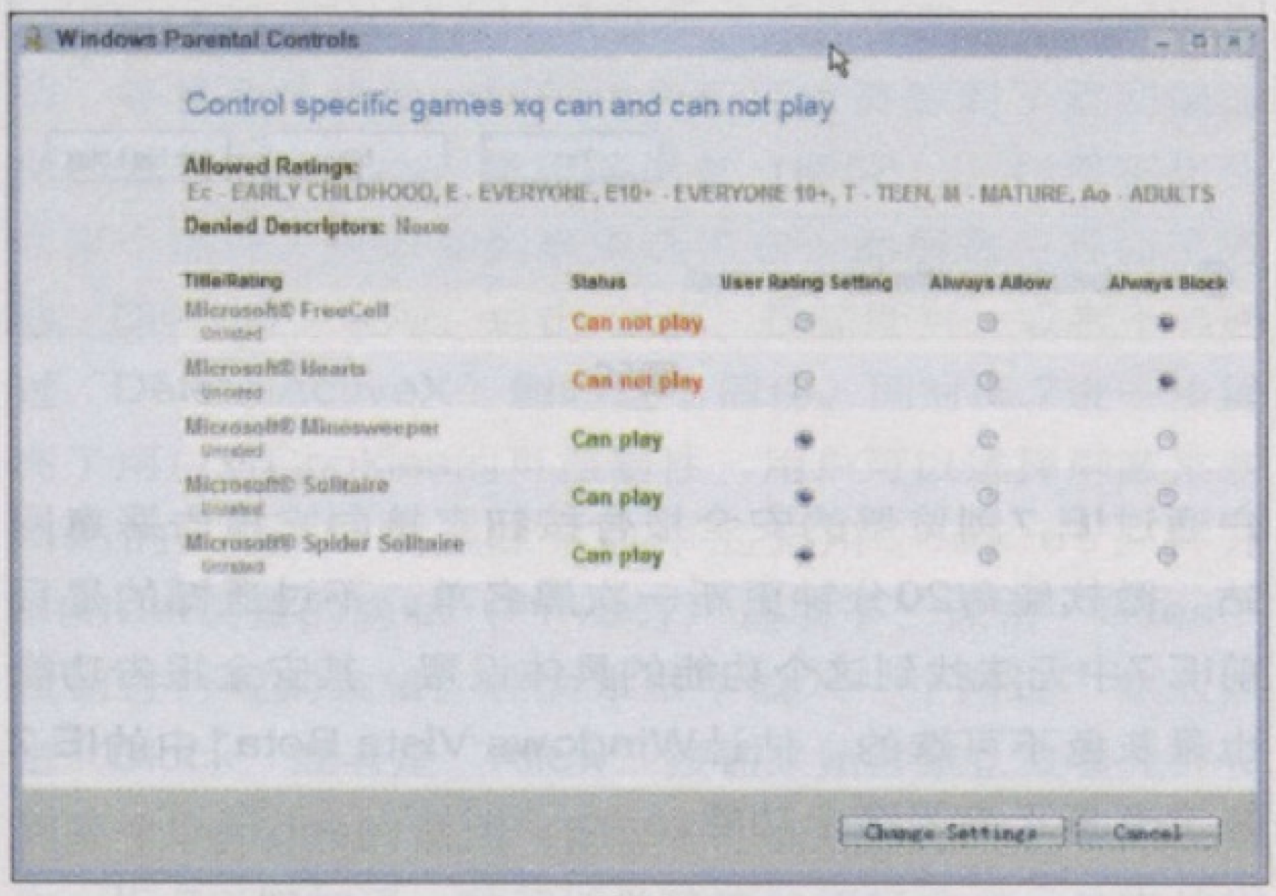


图50

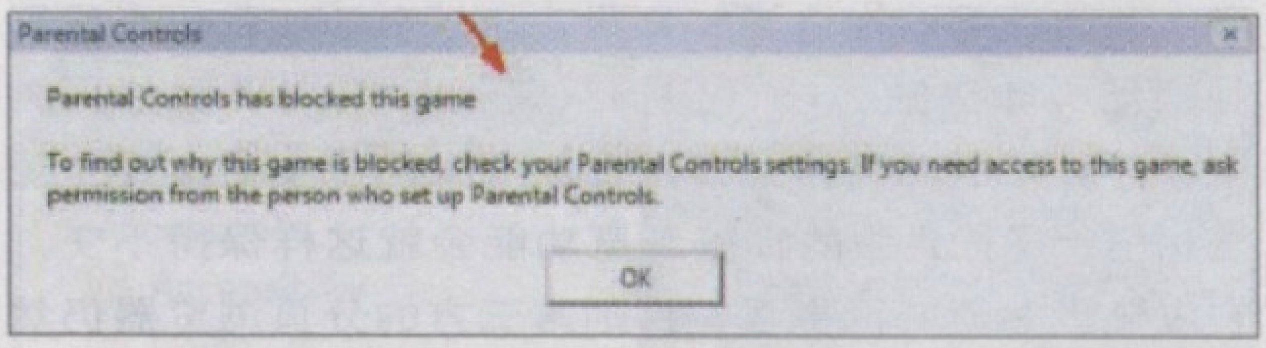


图51

笔者评点：Windows Vista的系统本质基于Windows 2003，其多用户帐户管理和系统安全应该值得信赖。当然Windows 2003并不是给个人用户准备的操作系统，因此Windows Vista进驻个人计算机需要进行大量的修改，使得帐户管理和系统安全变得更加简单易用。游戏中心的引入就是一个极好的例子，作为普通用户的父母可以轻松的设定管理游戏，而不必像之前需要用户自己分配权限。注意游戏中心其实并不是一个特例，只要修改其中的规则，它可以轻松变身为类似功能的视频中心、音频中心等等，最终将权限分配的工作变得像现实生活中分配门钥匙那样简单。

六、Internet Explorer 7——改变显著，仍有欠缺

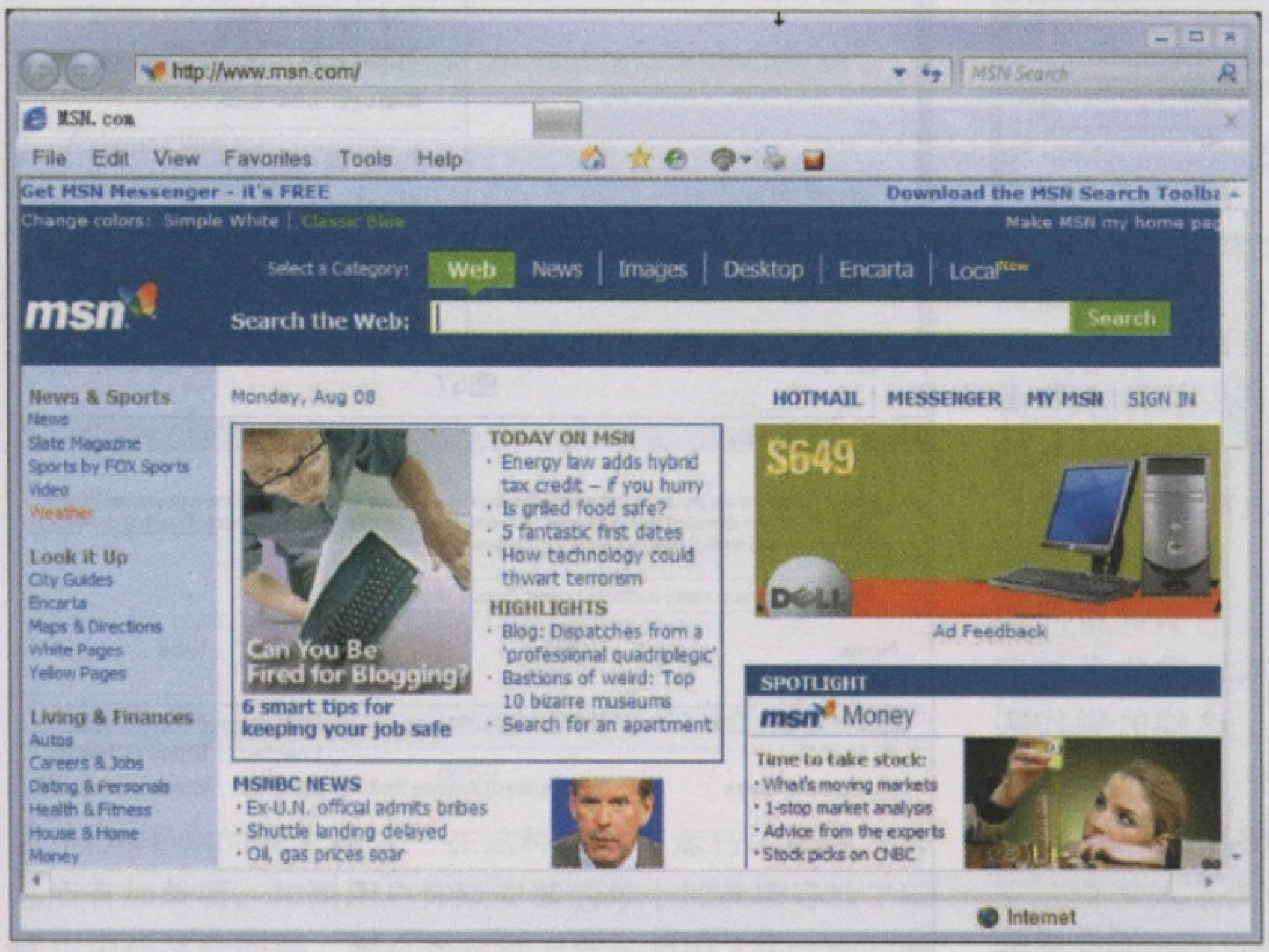


图52

Windows Vista Beta1最受人瞩目的应用工具，非Internet Explorer 7莫属（图52）。全新版本的IE主界面变化是巨大的，位于窗口顶端的不再是菜单栏，取而代之是地址栏和可定制的搜索栏，刷新停止按钮被单独放在地址栏右边，而常用的收藏、历史等常用按钮放在下方的菜单栏上，最大的改变就是地址栏下方新增的标签栏（图53）。这些外观元素与老版本IE相去甚远，但整体风格保持了系统文件窗口的一致性，对于引导用户从本地无缝转入互联网，这种设计无疑是比较成功的。

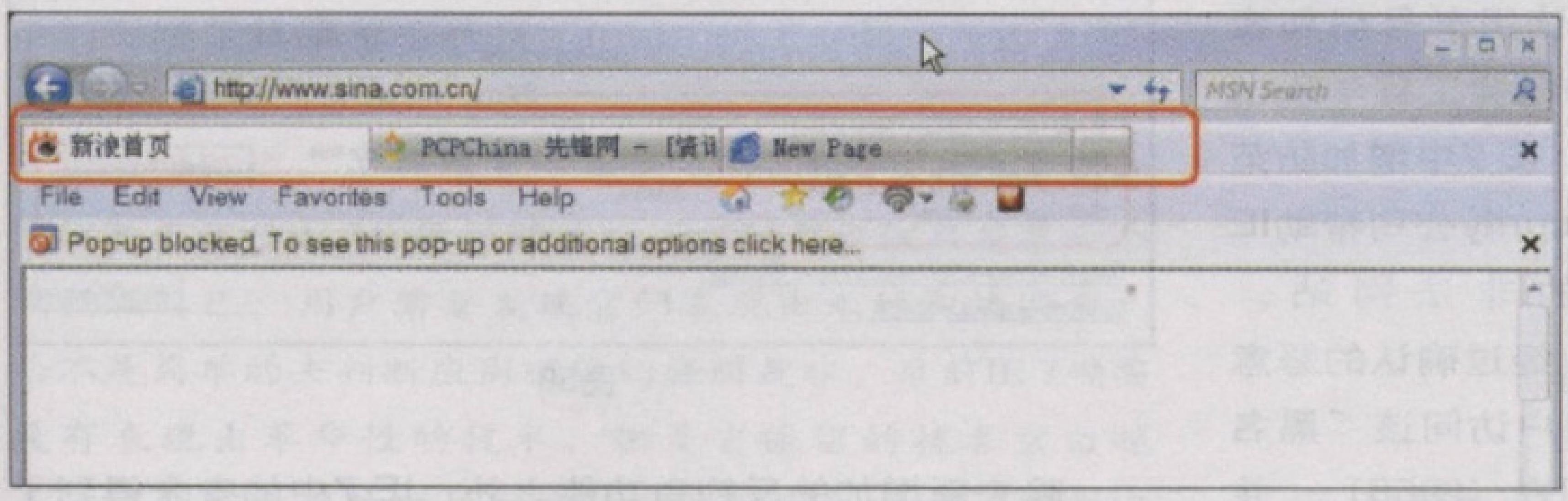


图53

标签浏览是IE用户期待已久的功能，虽然微软在MSN工具条中增加了一个多页面浏览的IE插件，不过插件的简单标签功能完全不能满足用户的需求，不得已的用户只好转为使用基于IE内核的其他网络浏览器，例如Maxthon。现在IE 7开始正式支持标签浏览，通过标签的右键菜单，在标签栏空白处双击或单击所有标签右侧的一个小空白标签也可以新建标签。然而目前IE 7的标签浏览功能仍然太过简单，用户在Maxthon中习惯的鼠标手势、

双击关闭标签、拖拽标签位置、启动自动加载预设标签等功能一律欠缺，IE 7仅仅只是用标签实现了分页浏览，而且最后的浏览页面无法关闭或换成空白页面。无法相信IE 7正式版的标签浏览功能会就这样保持不变，它应该也必须变得更强，否则第三方的分页浏览器仍然是用户的首选，Maxthon在Windows Vista中就工作得非常好，而且它的内核已经是全新的IE 7。

RSS随着Blog的兴起逐渐成为网络上流行的信息阅读方式，这其实是遵守XML面标准的一种技术，以前用户如果要订阅RSS必须使用专门的RSS阅读器，而现在IE 7中增加了对RSS的支持。当用户访问的网页中包括RSS种子的链接时，IE的工具栏上RSS图标就会变为红色，点击之后可以看到该RSS种子的详细内容（图54）。如果用户希望订阅这个RSS种子的内

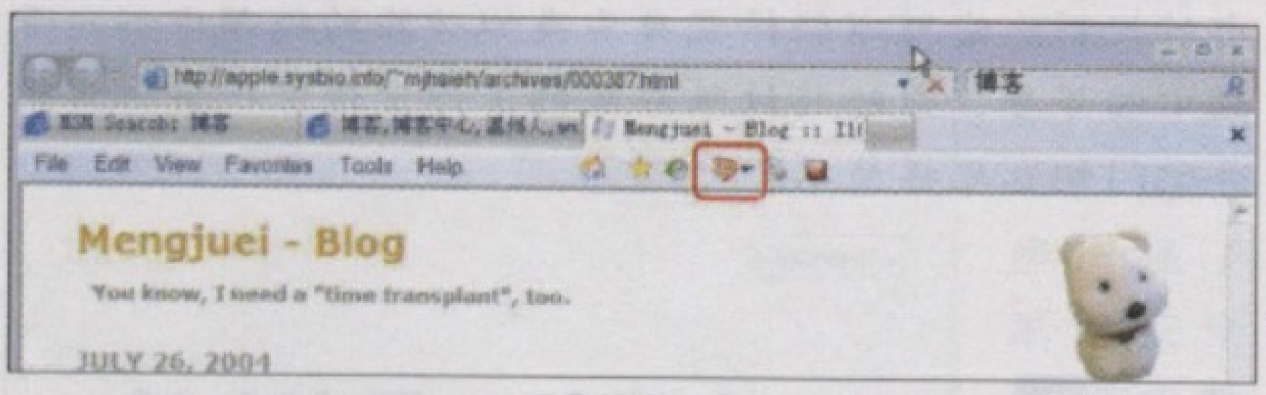


图54

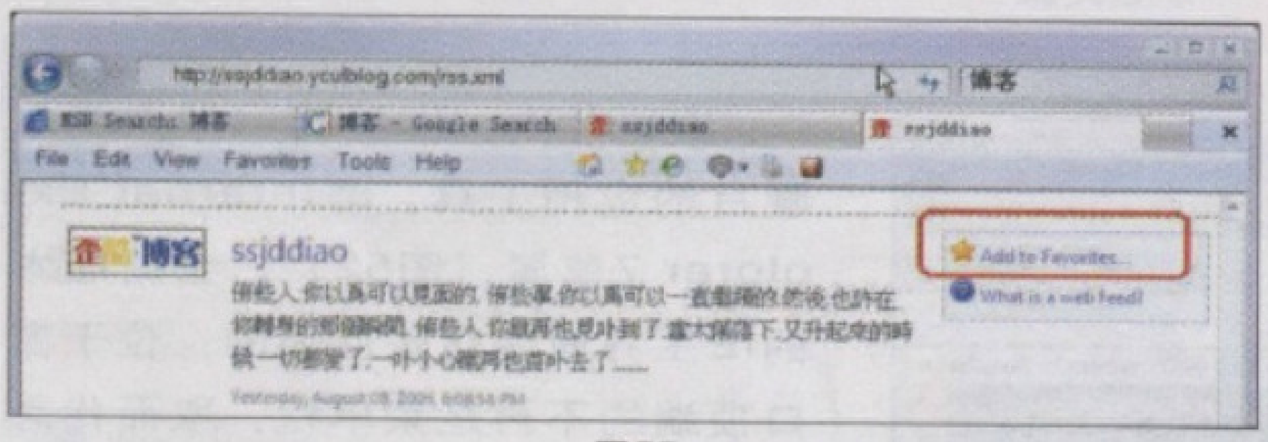


图55

容，那么只需要点击种子查看页面上的“Add to favorites”链接，然后就可以像以前将网页加入收藏夹那样将RSS种子加入收藏夹。遗憾的是这个功能的同步操作非常麻烦，将RSS种子加入收藏夹（图55）之后，如果用户希望系统能自动同步，那么首先要在种子的属性页面中设置允许脱机使用，然后设置同步的计划，接着使用同步工具进行同步或让操作系统自动同步。和专门的RSS阅读器比起来，这样的操作实在太麻烦了，因此IE 7的RSS支持和标签浏览一样，都是远未成熟的功能，在未来的正式版中大有改进的余地。

网络钓鱼是现在比较常见的一种犯罪方式。犯罪嫌疑人往往伪造类似电子商务网站或银行网站的页面，然后欺骗用户在伪造的网站上留下自己的信用卡号码和密码，以及其他私人信息。网络钓鱼属于社会工程学攻击范畴，缺乏经验的一般用户很容易上当。IE 7中增加防范网络钓鱼的功能，微软已经请WholeSecurity公司帮助IE 7识别诱惑人们泄露个人资料的非法网站。WholeSecurity帮助微软收集和维护一个经过确认的恶意网站清单，也就是所谓的黑名单。当用户访问该“黑名单”的网站时，IE 7能通过对话框警告用户（图56），并让他们关闭网页或选择继续访问该网站。微软将鼓励用

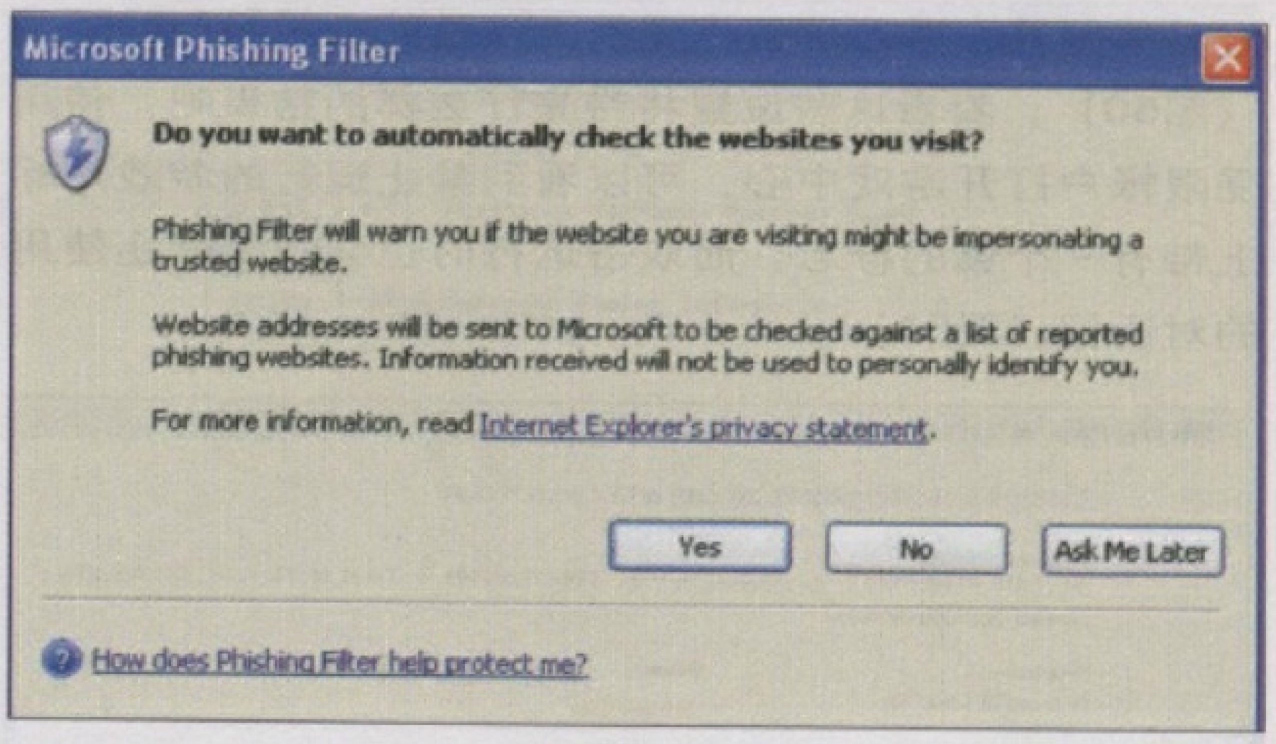


图56

户通过IE 7浏览器的安全报告按钮直接向它报告恶意网站，微软能每20分钟更新一次黑名单。不过遗憾的是目前IE 7中无法找到这个功能的具体设置，其安全报告功能也是灰色不可选的，估计Windows Vista Beta1中的IE 7并没有真正启用这个功能。

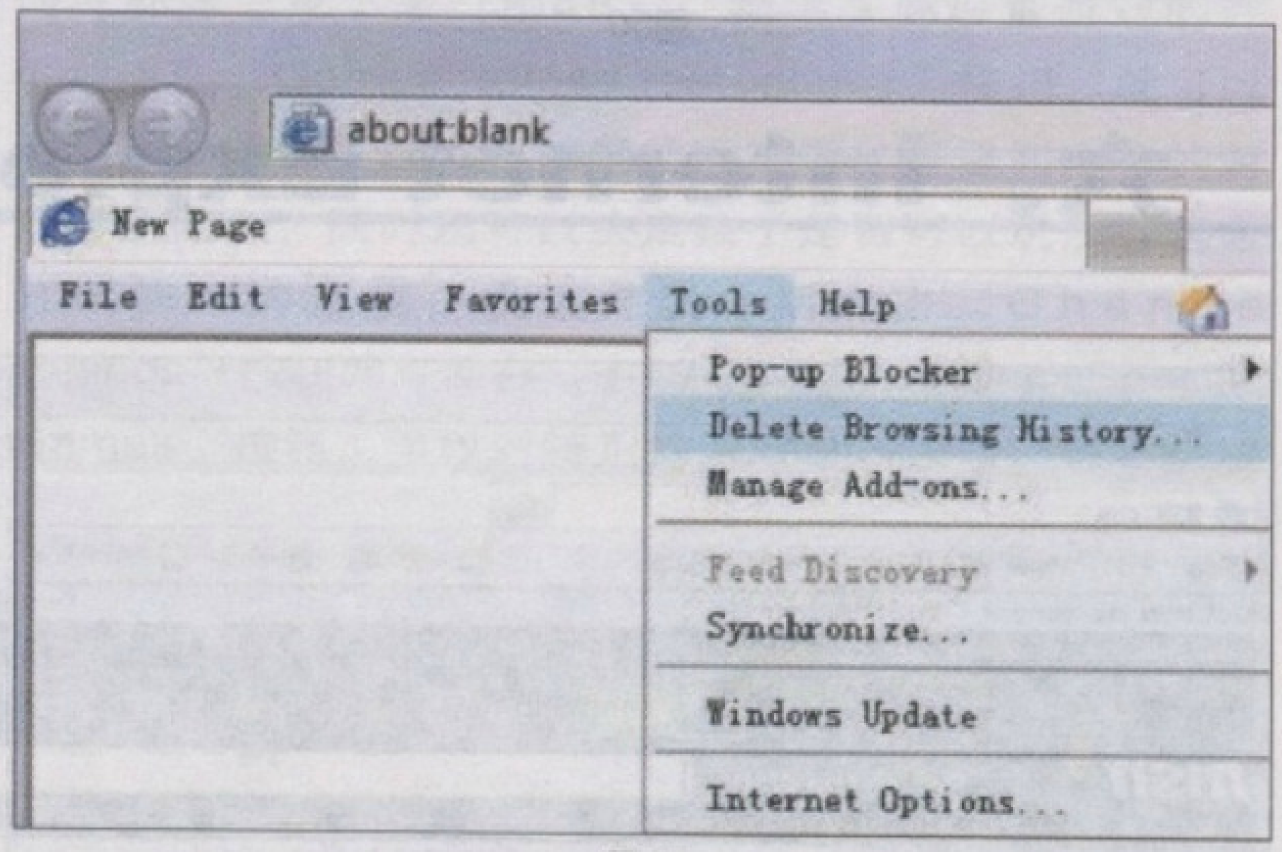


图57

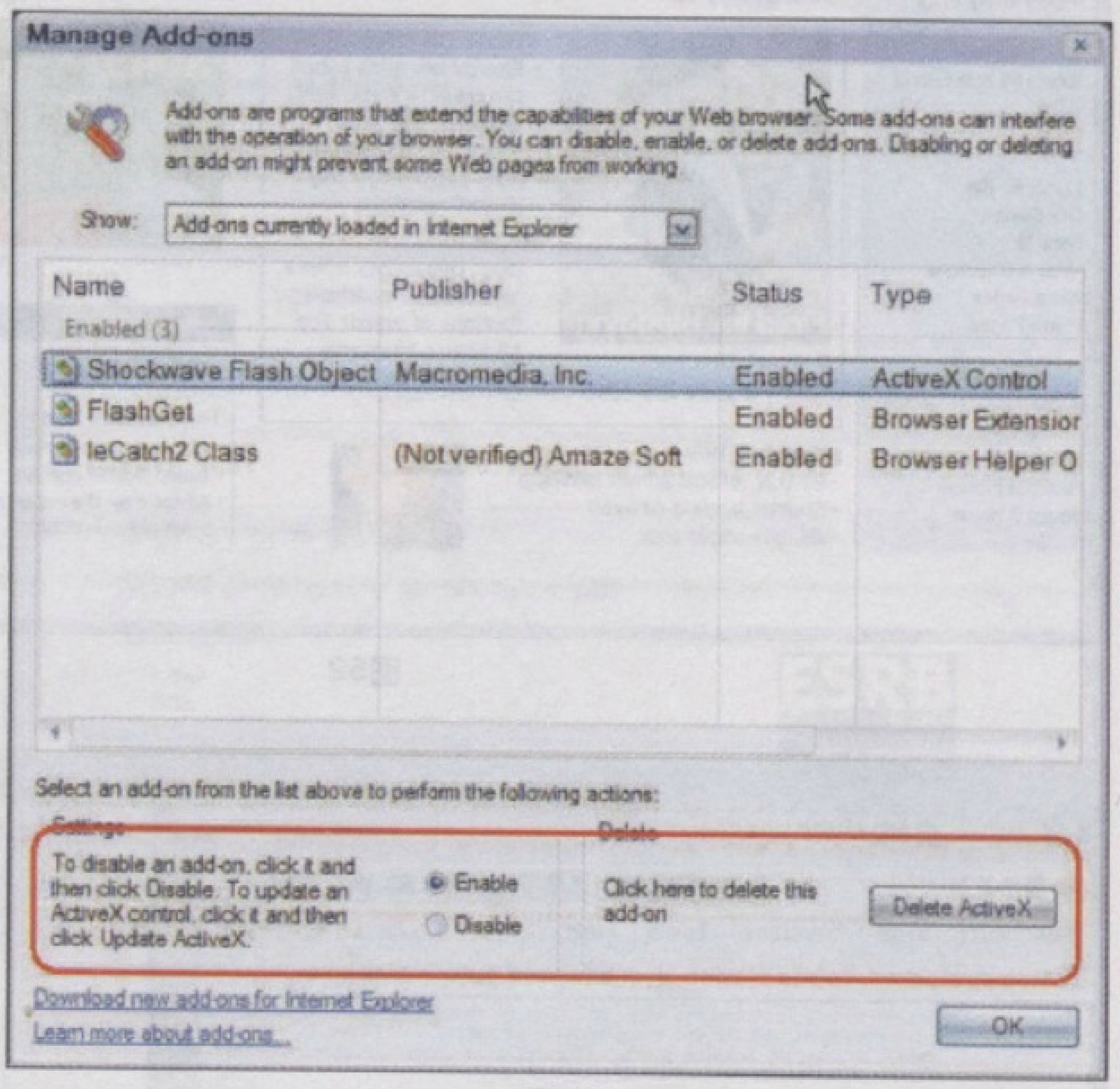


图58

除去新增加的反钓鱼功能之外，IE 7中的安全得到了更加的重视，许多细节都进行了改进。用户点击菜单

“Tools” → “Delete Browsing History”，就可以快捷的一次性删除浏览历史记录，包括删除Cookies、网页密码保存记录以及临时Internet文件（图57）。用户点击菜单“Tools”→“Manage Add-ons”可以打开插件管理窗口，窗口列表中列出当前IE 7正在使用的插件，可以通过“Show”下拉菜单选择查看“正在使用”、“随IE启动”等状态的插件，同时用户还可以清楚到了解到该插件的发布者、状态、类型等信息（图58），如果不想使用某个插件，可以在列表中选中它，然后选中界面下方的“Disable”选项，点击“OK”按钮即可，或者干脆通过“Delete ActiveX”删除这个插件。同时IE 7进一步提高了用户对Cookies的可控制性，用户可以选择屏蔽某些网站的Cookie或删除系统中的无用Cookies。打开Internet设置的隐私（Privacy）选项卡，点击“Sites”按钮进行规则编辑。在文本框中输入一个网址，然后点击“Block”或者是“Allow”按钮来始终禁止或者允许使用某个Cookies的使用（图59）。此外在Windows Vista中，IE 7还增加了一种无插件环境的运行方式，其实就相

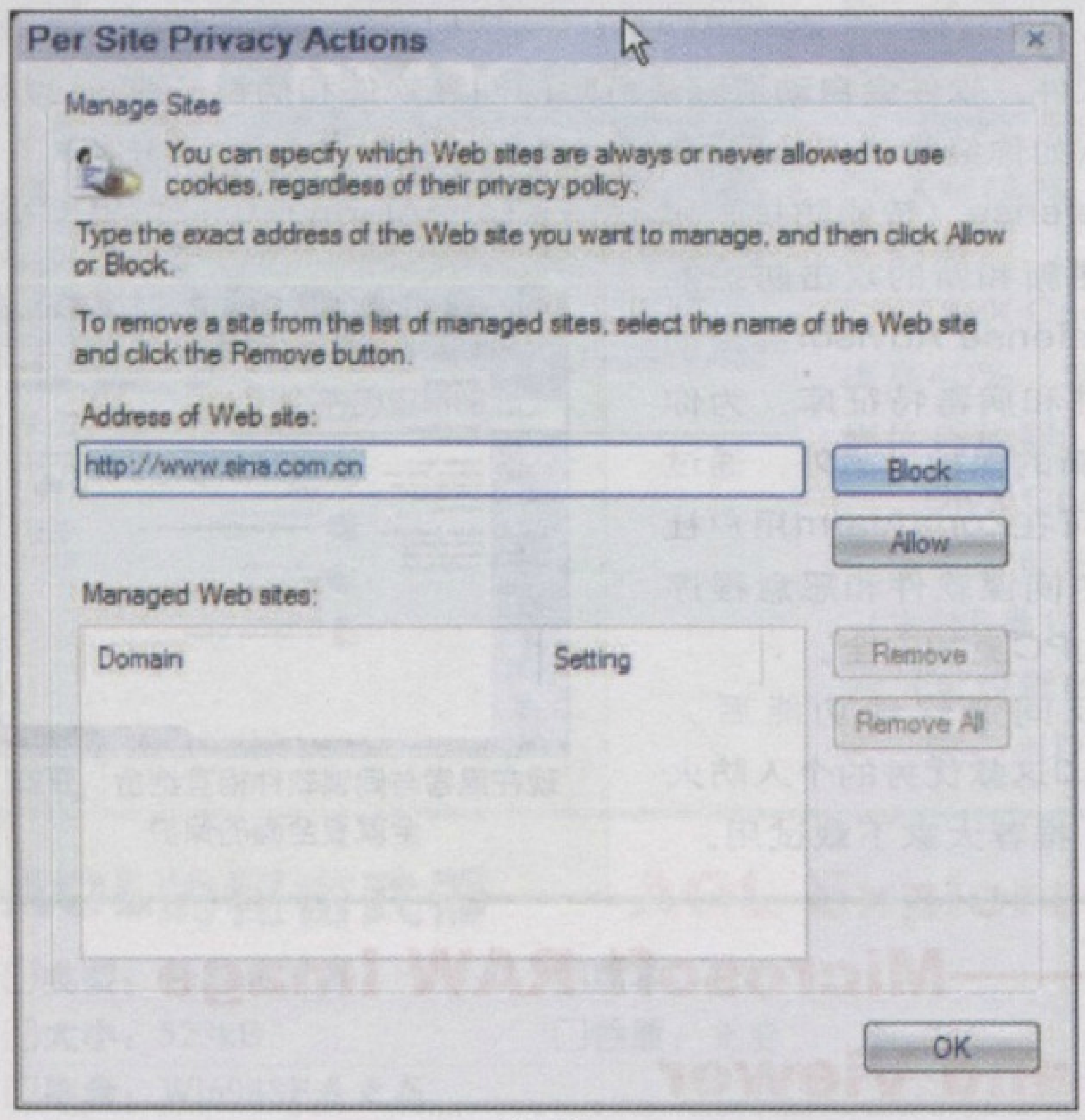


图59

当于FireFox的安全模式，在这种方式下运行的IE将不加载所有加载项。如果用户怀疑安装的某个加载项导致了IE使用中的某些问题，那么用这种方式运行IE 7并检查问题是否依然存在。要以“安全模式”启动IE 7，只要在附件中的系统工具菜单下选择“Internet Explorer(no add-ones)”即可（图60）。

笔者评点：正如根本不能对Windows Vista进行评价，也无法对IE 7作同样的总结，它们都仅仅只是第一个测试版而已，用户需要发现它们表现出来的积极因素，而不是简单的去判断应用功能的强弱是非。目前IE 7确实没有表现出革命性的技术，但是它保留的技术空白越多，说明它的架构弹性越大，修改的空间越多，因为它是全新设计的产品，而不是过往IE的简单升级。此外注意

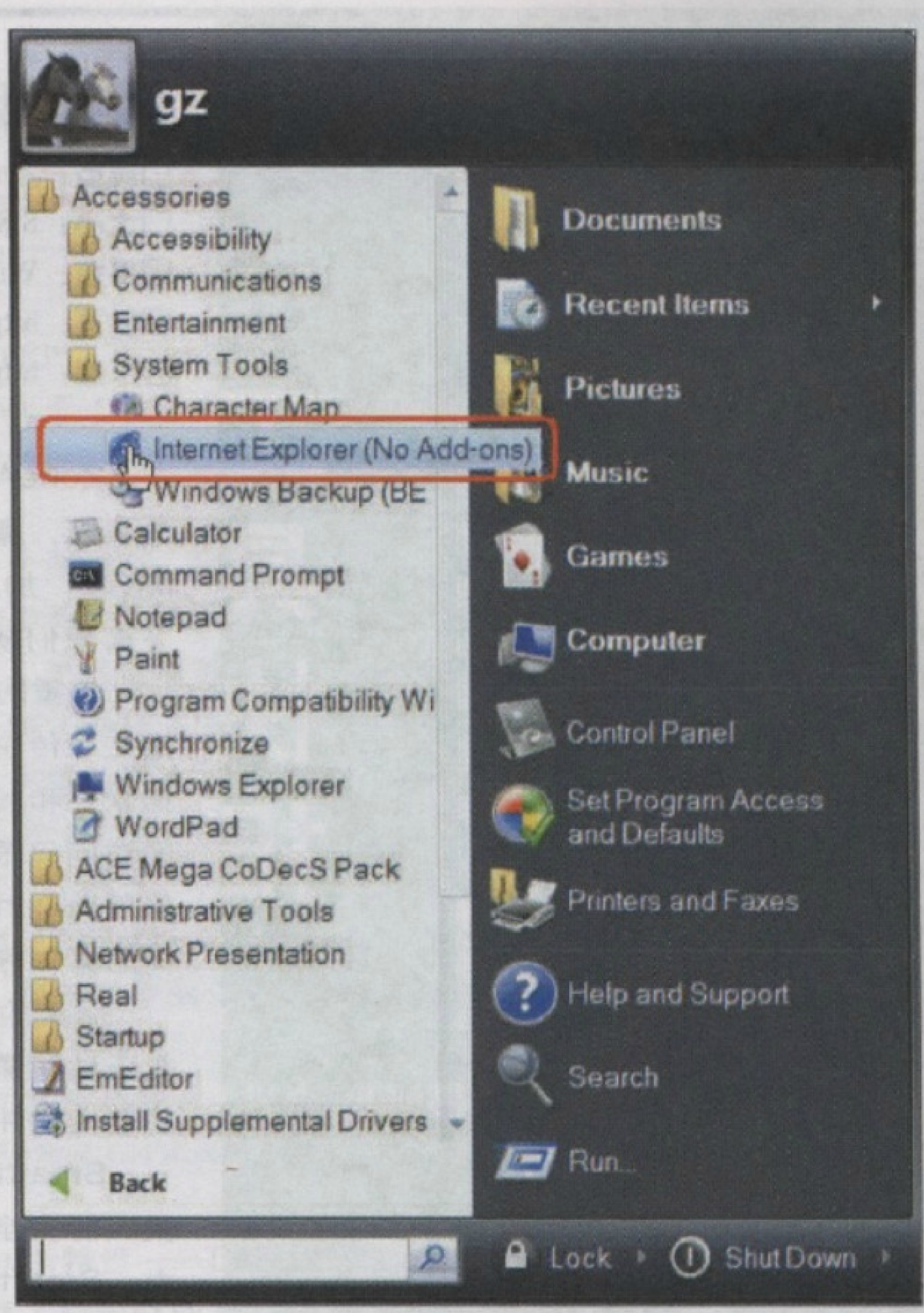


图60

操作系统并没有竞争对手，但IE 7的对手环伺，产品成熟前的适当技术保密也是可能的，从这些角度而言，IE 7仍然值得期待。

在WinXP中安装IE 7测试版

IE7 Beta的独立英文版（http://ftp.pconline.com.cn/pub/download/200507/ie7b1.rar）已经放出，中文系统还无法安装试用，但可通过更改注册表实现安装。

1.在注册表中找到：HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\ControlSet001\Control\Nls（如果ControlSet后面有其他值如002的都照此修改），预先备份Nls。打开“Nls”下的“Language”修改其中的“Default”和“InstallLanguage”的键值为“0409”；

2.重启进入“安全模式”；

3.安装IE7 Beta1，装完后，用备份的Nls还原注册表；

4.重启正常进入WinXP。

工具快报

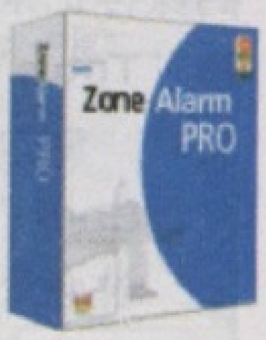
微软日前终于确定了代号为Longhorn的下一代操作系统的真正官方名称——Windows Vista，并发布了大家期待已久的Beta 1测试版，这就意味着新版操作系统离我们越来越近了。Windows Vista历时5年多的开发周期是最长的，而让人感到遗憾的是，微软曾经宣称Windows Vista最核心的WinFS文件系统和NGSCB下一代安全计算基础不得不被抛弃了，看来微软也急了……不管怎么说，Windows Vista还是值得期待的，而且必将会像现在的WinXP一样被人们接受和喜爱。

■河北 李岩

本栏目推荐的所有软件均可在“华军软件园”《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。

华军软件园 OnlineDown.net

固若金汤——ZoneAlarm Pro 6.0



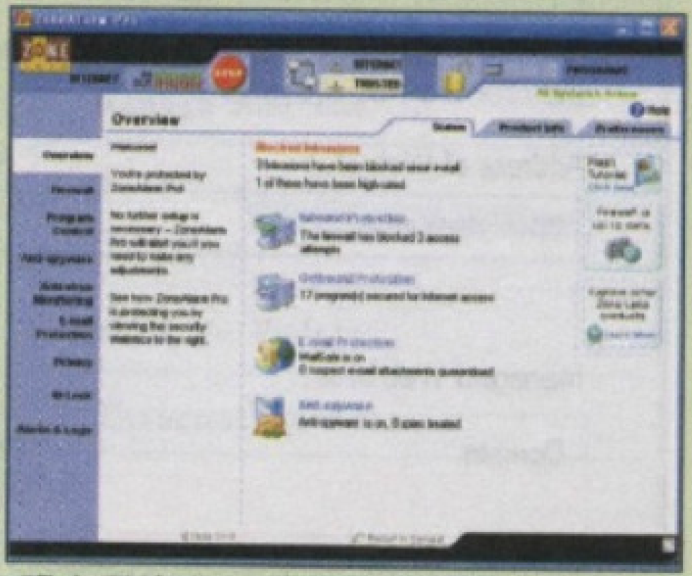
□类型：个人防火墙　□版本：6.0
□大小：8.87MB　□性质：共享（15天试用期）
□平台：Win98SE/2000/XP
□主页：http://www.zonelabs.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200517/zapSetup.exe

ZoneAlarm是一款老牌个人防火墙，凭借其强大的防护功能和稳定的表现，赢得了不少PC用户的喜爱。近来，ZoneAlarm推出了全新的6.0版本，加入不少新功能和新特性，进一步巩固了自己在业界的地位。下面我们就来看一下ZoneAlarm 6.0中最主要的三大变化：

三重防护防火墙——ZoneAlarm 6.0提出了“三重防护”的概念，走在了传统PC防火墙软件的前面，可有效保护PC，使之远离黑客、间谍软件和其他Internet威胁。ZoneAlarm 6.0可阻止黑客获得对你的电脑的访问权限，可自动使你的电脑在Internet上“不可见”，可防止间谍软件通过Internet发送你的个人信息，还可以使你的程序和操作系统远离恶意程序。

强大的反间谍软件——ZoneAlarm 6.0可实时对电脑进行扫描，清除数千种间谍软件。软件会自动清除最危险的间谍软件和病毒，跳过合法的监控软件（如你经常访问的网页的cookies），有效清除间谍软件。

SmartDefense（智能防护）服务——ZoneAlarm 6.0为你的PC提供实时安全更新和新的攻击防护能力。SmartDefense Advisor会自动更新间谍软件和病毒特征库，为你的PC应用最新的保护；另外，通过DefenseNet可在ZoneAlarm用户社区获得最新的间谍软件和恶意程序信息，使你的PC更加安全。



现在黑客与间谍软件相互结合，要安全就要全面的保护

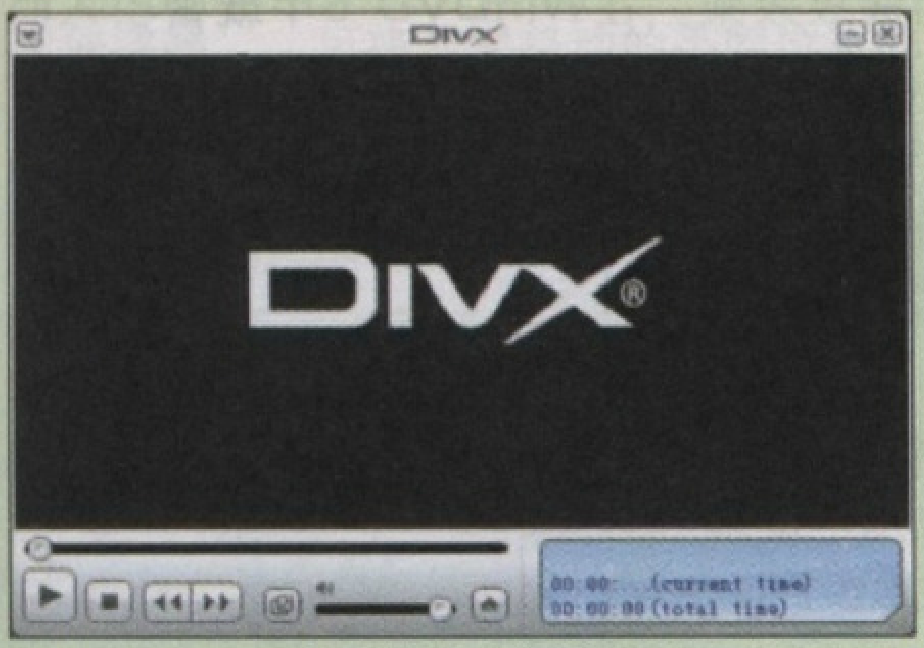
在加入反间谍软件功能后，ZoneAlarm 6.0这款优秀的个人防火墙更加完善，推荐大家下载试用。

数码照片好助手——Microsoft RAW Image Thumbnailer and Viewer

□类型：图像浏览　□版本：1.0
□大小：6.33MB　□性质：免费
□平台：WinXP
□主页：http://www.microsoft.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200517/RAWViewerSetupLite.exe

专业摄影的好帮手

喜欢数码摄影的朋友们，一定不会对RAW这种图像格式感到陌生——RAW类似传统相机的数字底片，能最大限度地保留成像时的各项细节和数据，是专业摄影师的首选格式。颇遗憾的是，微软的Windows一直没有对RAW提供很好的支持，迫使我们不得不安装专门的图像处理工具。近日，微软终于为WinXP用户提供了一款免费RAW浏览工具，它就是Microsoft RAW Image Thumbnailer and Viewer。该工具软件仅有6MB多（需要安装.NET Framework 1.1），却能方便地浏览、管理和打印RAW图像（支持佳能和尼康相机）。使用该软件，用户可得到高质量的图像浏览体验，而且操作非常简单，利用后台处理和其他技术，可对大幅图像实现快速高质的预览。



DivX的历史新纪元

视频编码新纪元
——DivX Create Bundle 6.0

□**类型**：视频工具　　□**版本**：6.0
□**大小**：8.93MB　　□**性质**：共享（DivX Pro可以免费使用6个月）
□**平台**：Win2000/XP
□**主页**：http://www.divx.com
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200517/DivXCreate.exe

在跳票了一个多月后，DivX Networks公司终于发布了DivX 6视频编码新标准，DivX 6不仅具备视频编码功能，还支持菜单、字幕、多音轨、章节选取等功能，其开发者甚至称"DivX 6标志着DivX的历史新纪元"。DivX官方网站提供了DivX Create Bundle和DivX Play Bundle两个软件包，这里给大家介绍的就是集成了DivX解码内核、制作软件DivX Converter和视频文件播放器DivX Player的DivX Create Bundle。下面来看一下DivX 6给我们带来了哪些新特性：

DivX媒体格式新特性——DivX 6媒体格式提供了交互式视频菜单、新的字幕系统、多重音频轨道和章节点等特性，当前能识别DivX的设备可播放DivX 6文件，但不能完全支持DivX媒体格式的高级媒体功能。

DivX Player新特性——新版本加入最新增强画面质量和性能的DivX解码器，整合支持Divx媒体文件播放，集成增强HD（高清晰）播放功能。

DivX Codec新特性——DivX 6 Codec画质和压缩率比DivX 5 Codec提高40%，增强了播放性能和画质，DivX媒体文件新增支持所有流行的媒体播放器。

DivX Converter——利用这一新增的DivX视频文件制作工具，只需一个步骤就能进行DivX视频文件的转换。操作过程极其简单，将视频文件（支持6类11种视频文件格式）拖放到DivX Converter，选择DivX配置文件（可设置的参数过于简单），点击"转换"即可完成视频转换工作。

注：用Divx Converter在进行视频文件格式转换时，资源占用较高。

AOL的秘密武器——AOL Explorer

□**类型**：网络浏览器　　□**版本**：1.1
□**大小**：523kB　　□**性质**：免费
□**平台**：Win98SE或更高
□**主页**：http://www.aol.com
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200517/AOLDNLD.exe

大家都知道，前段时间AOL刚推出了全新的Netscape 8.0，而更让人吃惊的是与此同时AOL还在开发另外一款网络浏览器——AOL Explorer。当被问及开发AOL Explorer的动机时，AOL市场部门经理Kerry Parkins表示"FireFox启示我们，浏览器市场还未饱和，但FireFox与IE优化网站存在兼容问题；Netscape更为商务，技术要求也更高，AOL则相对主流得多，支持多媒体流，提供更为普遍的网上冲浪体验"。AOL Explorer增强了安全性，提高了浏览效率，集成了标签浏览、广告拦截、网络页面缩略图预览和桌面搜索等功能；内置RSS阅读组件，用户可通过侧边栏加载第三方插件（如日历、邮件信息显示等）。

新风格的界面加上不俗的功能

王者驾临——WinDVD 7

□类型：多媒体播放　　□版本：7.0

□大小：37.3MB　　□性质：共享（14天试用期）

□平台：Win2000/XP

□主页：http://www.intervideo.com

□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200517/WinDVD7.exe

WinDVD是业界公认的播放效果最好的DVD播放软件，在广受好评的WinDVD 6推出一年之后，Intervideo公司再接再厉，又推出了全新的WinDVD 7。新版本WinDVD的界面更清新、漂亮，增加了大量新特性，提供更加出众的音频/视频播放效果，还支持H.264视频编码新标准（比MPEG4有更高的压缩比及适应性）。WinDVD 7的详细更新情况如下：

音频中心——WinDVD 7为用户提供了大量身临其境的音响效果，可创建动态和令人震撼的音频环境。颇具新意的InterVideo大厅效果，则能让PC用户无需门票即可体验悉尼、芝加哥、百老汇剧院的音响效果。另外音频中心还提供了家庭影院音响控制选项，用户可方便地根据需要进行调整。

视频中心——利用先进的动态视频技术，WinDVD 7提供了高质量的播放效果。在WinDVD 6中就曾引入的TrimensionDNM动态影像技术，在WinDVD 7中再次出现、并得到了增强和改进，视频播放质量更加平滑，对系统资源的占用更低。WinDVD 7支持Real Player、Quick Time、Windows Media、DivX 5.2 Pro、HD Audio、MPEG4 AVC H.264 Main Profile、3GPP/3GPP2和WMV-HD等视频文件格式，是一个“通吃”的多媒体播放工具。

媒体共享——WinDVD 7支持所有的DVD/视频/音频格式，为用户提供了完美的媒体兼容性。新版本支持UPnP播放器（从通用即插即用CE设备上播放视频），可方便地将视频内容共享至移动设备，可实现和iPod、PDA、PMP及手机等设备共享视频内容。

支持数字电视节目——WinDVD 7为经常录制数码电视/电台广播的高级用户提供了强力支持，支持可导航MPEG2-TS（MPEG2传送流）内容，可回放MPEG2-TS和MPEG2/4 AAC节目。

娱乐功能——那些狂热的电影爱好者会在WinDVD 7中发现一系列可以使他们的电影体验变得更加有趣和愉快的功能。如可便捷地将视频剪辑为gif文件的QuickClip2组件，在播放音乐时可选择绚丽多彩的可视化效果，另外WinDVD 7还提供了移动省电技术支持，可让笔记本用户获得更舒心的视频体验。

多彩的影音享受

鸟瞰地球——Google Earth

□类型：辅助工具　　□版本：3.0

□大小：10.3MB　　□性质：免费

□平台：Win2000/XP

□主页：http://earth.google.com

□下载：http://kh.google.com/download/earth/index.html

高科技应用于生活，大家也当回太空人

真实、清晰和高精度

现在Google已经成为很多人网络生活的一个重要组成部分，只要打开Google网页，输入想搜索的关键词，结果很快就会出现在你面前，非常方便和快捷。近来，Google又涉足卫星图片地图领域，推出了Google Earth。该软件可提供全球主要城市的3D卫星图片，可清晰分辨建筑和街道；提供学校、公园、饭店以及旅店查询，并指引方向；3D图片可旋转和重叠，通过旋转视角观看地形和建筑物；还能在地图上增加批注。打开Google Earth，你会发现自己仿佛身处太空，正在俯视地球，点选“Fly To”，在下面的空白栏中输入你想要“鸟瞰”的城市名，如“New York”，再点一下“Search”，虚拟地球就会自动旋转，并将视角慢慢移至纽约的位置并自动放大，用户还可以根据自己的需要调整观看视角，非常方便。Google Earth提供了各个城市的交通指示（道路和机场位置）、自动寻找路径功能……软件的3D卫星图片仿真效果非常出色，大小、比例和3D细节都无可挑剔，而且使用起来也非常简单，大家不妨一试。

注：使用时需保证网速至少为128kbps。

Total Commander的替代者

——xplorer2

□**类型**：文件管理　　□**版本**：1.3

□**大小**：999kB　　□**性质**：共享（30天试用期）

□**平台**：Win9X/ME/NT/2000/XP/2003

□**主页**：http://zabkat.com

□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200517/xplorer2.zip

麻雀虽小，五脏俱全

谈到Windows资源管理器的替代者，人们一般都会想到老牌的Total Commander，现在又出现了一个同样出色的竞争对手，就是xplorer2。xplorer2的大小不到1MB，功能却非常强大，而且内置简体中文界面支持，操作也非常简单。xplorer2提供了类似网络浏览器Maxthon的多标签浏览功能；还具备文件预览功能，虽然Windows资源管理器中也有这项功能，但没有xplorer2灵活和详尽；xplorer2增强了文件复制功能，可进行命名、报错和属性清除等细节调整；软件还提供了一个“临时文件容器”，可将需要移动的不同位置的文件集中到一起；xplorer2附带一个名为editor2的文本编辑工具，可进行简单的文字处理。

软件升级快报

卡巴斯基反病毒5.0.372中文版：著名杀毒软件。新版本的系统资源占用比以往更低；用户自定义任务的界面更简单友好；实时监控的设置方式更简单；手动扫描更快速；采用更完善的升级机制；支持快速用户切换功能；可生成完整的统计报告；加入新的扫描对象类别……**下载地址**：http://www.kaspersky.com.cn/KL-Downloads/KL-Product5.0.htm。

Zoom Player 4.5：功能强大的多媒体播放工具。新版本可播放WMV DRM level 2000的内容；改进了播放列表控制界面，增强了导航栏；新增Magnetic硬件合并功能；支持播放分段MPEG2传输文件……**下载地址**：http://www.inmatrix.com/download/zp450std.exe。

Nero CD-DVD Speed 4.0：专业光驱检测程序。新版本对用户界面进行了很大的改良，背景图案更直观；窗口可调整大小；图表有了更多的定制选项；Disc Info可显示更多的详细信息，光盘信息可转为纯文本或HTML复制到剪贴板；增强了ScanDisc的精确度；C1/C2或PI/PO信息用于检测光盘质量，比标准读取测试能提供更多的详细信息；每条音轨（音乐CD）、章节（DVD影碟）或文件（数据光盘）的质量都可显示出来，使校验光盘内容的完整性变得更简单。**下载地址**：http://www.cdspeed2000.com/files/NeroCDSpeed_401.zip。

Windows 2000 SP4更新汇总1：该累计更新补丁包含自Windows 2000 SP4发布以来的所有安全更新，同时还具有一些重要的非安全方面的更新，提高了Windows 2000的易用性。**下载地址**：http://download.microsoft.com/download/a/5/d/a5d03b5f-576b-43ce-8f3c-e648c37272ee/Windows2000-KB891861-x86-CHS.exe。

IE6 SP2累积安全更新程序KB883939：该更新程序修正了IE6 SP2最新的安全漏洞，另外包含自IE6 SP2发布以来所有的安全更新。**下载地址**：http://download.microsoft.com/download/4/8/b/48b74b15-e781-4209-a491-8954f308be09/WindowsXP-KB883939-x86-CHS.exe。

Adobe Reader 7.0.2 Patch：该更新适用于Adobe Reader 7.0.1版，改进了安全性，同时还解决了使用Weblink增效工具查看PDF文件等相关的已知问题。**下载地址**：http://ardownload.adobe.com/pub/adobe/acrobat/win/7x/7.0.2/misc/AcroReader_702_Update.exe。

PowerStrip 3.61版：小巧强悍的显卡优化调节工具。新版本增加对G70的支持；改善了RADEON高带宽数字调速；支持V3/XP5 LUT2颜色修正；增加对S3 GammaChrome的支持。**下载地址**：http://www.entechtaiwan.com/files/pstrip-i.exe。

7-Zip 4.24：压缩软件新秀。新版本支持拖拽操作；在资源管理器中通过鼠标右键实现拖拽操作；命令行版本支持段文件名；文件管理器可在两个压缩包间进行文件复制操作；改进了对多语言的支持。**下载地址**：http://www.7-zip.org/dl/7z424.exe。

Microsoft Office Access 2003

魔方大厦 用Access建立通讯录(三)

■重庆 烟波

前面我们已经讲了数据表和查询，接下来讲讲建立在此基础上的窗体。窗体又称表单，是用户与Access数据表进行数据交换的界面，窗体能对数据表进行查询、修改、添加和打印等操作，用户不仅可以灵活地设计窗体的布局，还可以建立包含其他窗体的复杂窗体。

一、用向导创建窗体

Access中，可使用向导或手工方式创建窗体，使用向导创建窗体适合于两种用途：一是用户对创建的窗体要求不高，只是使用窗体将数据表的信息顺序记录，并显示出来，另外再实现简单的记录功能；另一种是用户利用向导创建窗体，然后基于此窗体再在设计视图中进行修改以适合用户的需要。

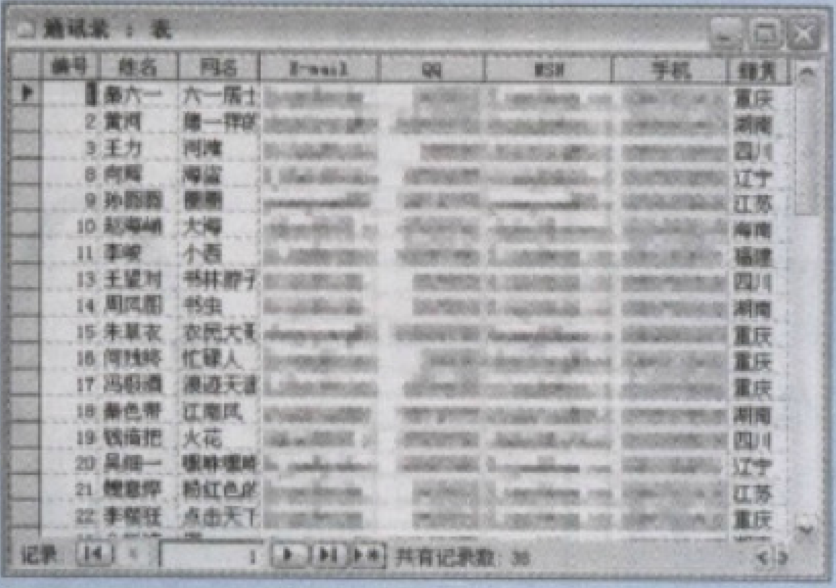


图1

本实例是在前面设计的“通讯录”数据表的基础上（图1），使用向导创建“通讯录查询”窗体，此窗体将“通讯录”数据表每条记录显示在一个界面上，通过窗体下方的导航按钮可逐个查看朋友的联系方式。

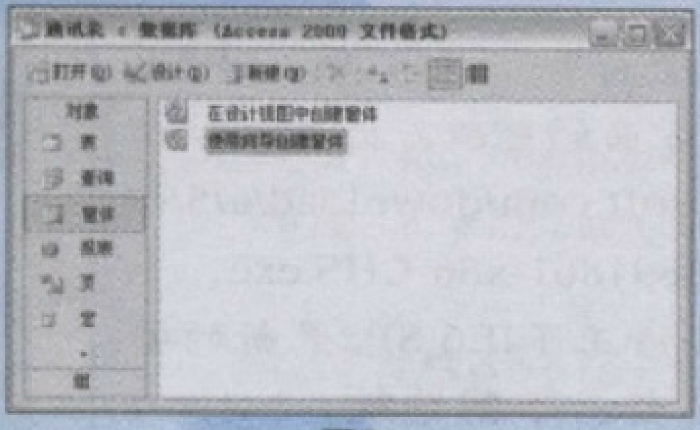


图2

1.打开含“通讯录”数据表的数据库文件，在弹出的“通讯录：数据库”窗口，选择“对象”栏下的“窗体”选项，如图2所示，双击右侧的“使用向导创建窗体”项弹出“窗体向导”对话框，在“表/查询”栏的下拉列表中选择“表：通讯录”（图3），然后确定所创建的窗体上使用哪些字段，在“可用字段”列表中，将“姓名”“E-mail”“QQ”“手机”“单位电话”“单位邮编”和“单位地址”7个字段，通过右向键头按钮逐一添加到“选定的字段”栏下（图4），接着单击“下一步”按钮。

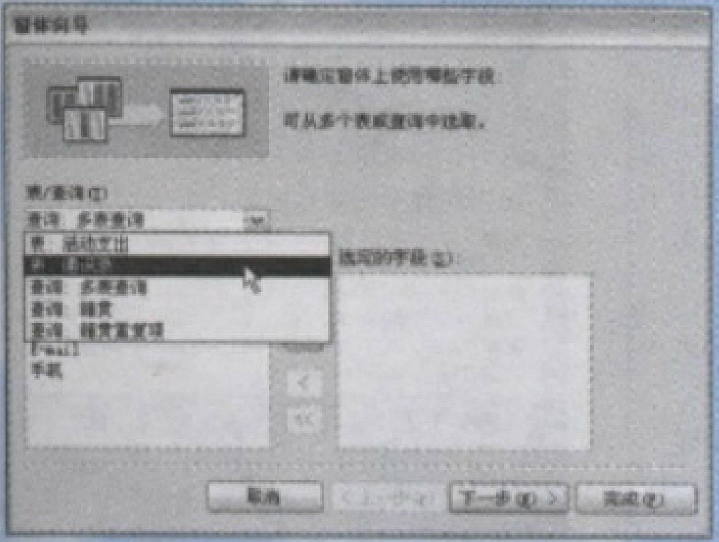


图3

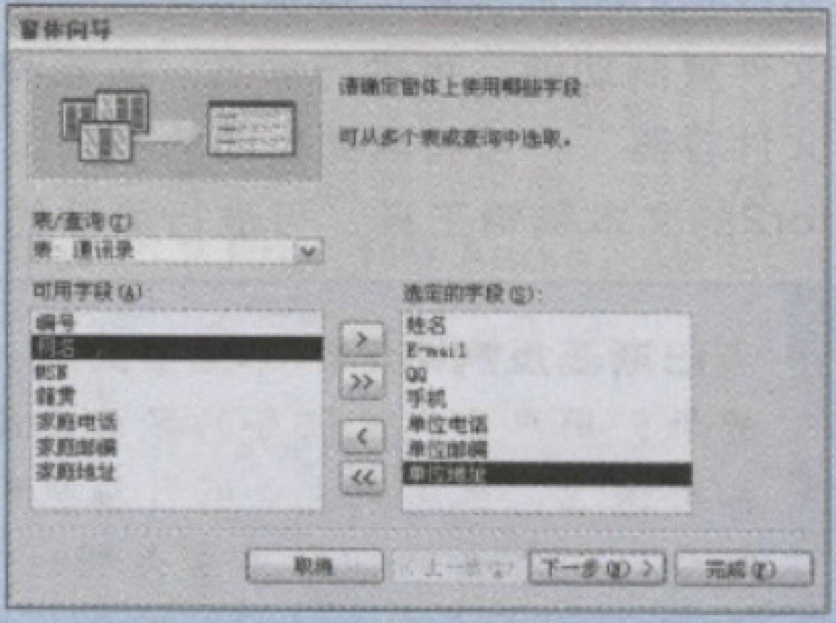


图4

2.在弹出如图5所示的对话框中，为创建的新窗体选择使用何种布局，有6种布局方式可供用户选择，本例选择“纵栏表”方式，接着单击“下一步”按钮。

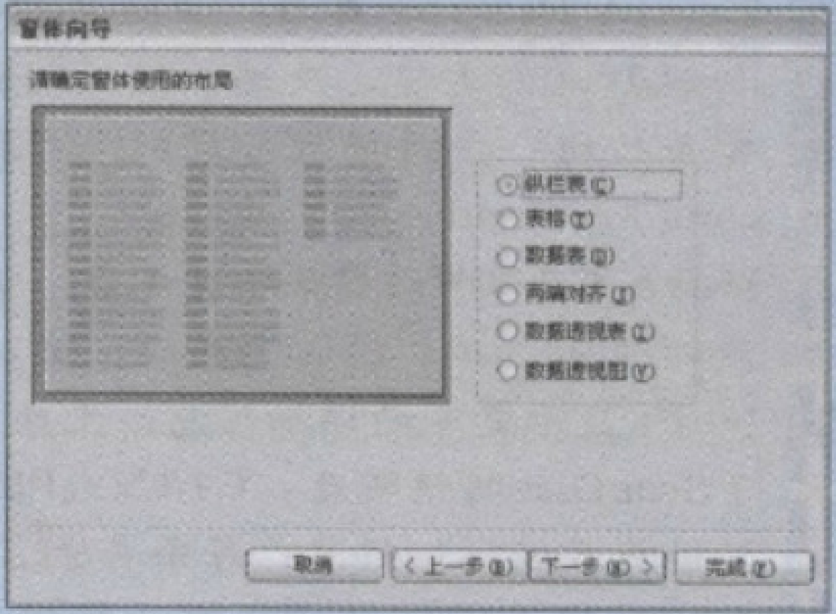


图5

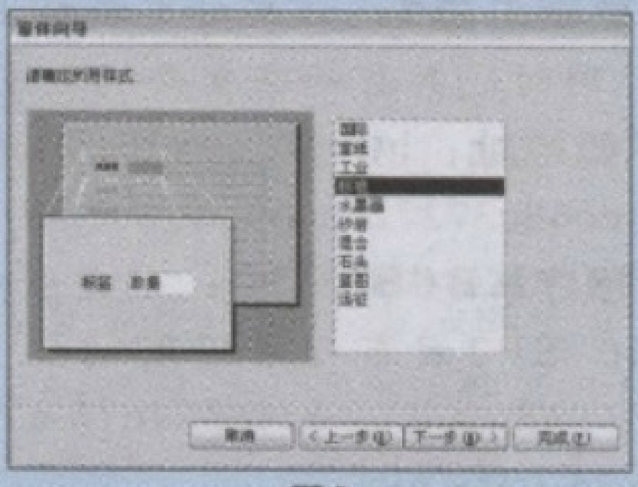


图6

3.在弹出的如图6所示的“请确定所用样式”对话框中，选择系统默认的“标准”样式，单击“下一步”按钮。

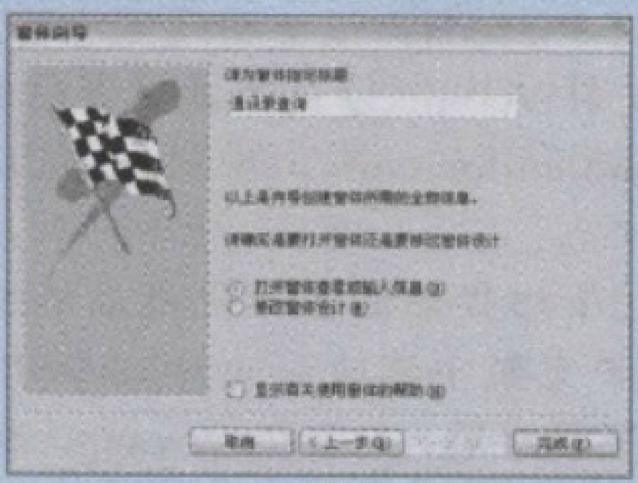


图7

4.图7是最后一个向导对话框，在“请为窗体指定标题”栏中输入“通讯录查询”，同时点选“打开窗体查看或输入信息”单选项，单击“完成”按钮。

5.使用向导创建窗体到此为止，图8所示的就是窗体信息，用户可通过窗体下方的导航按钮选择所要查看的信息。单击窗体下

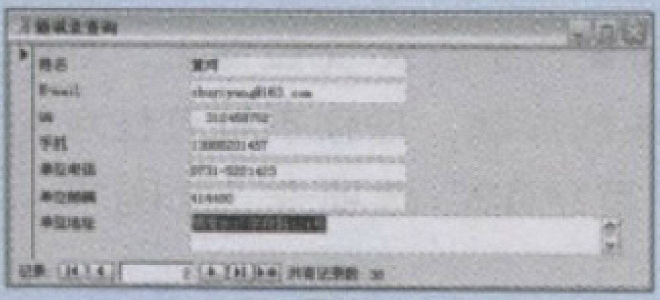


图8

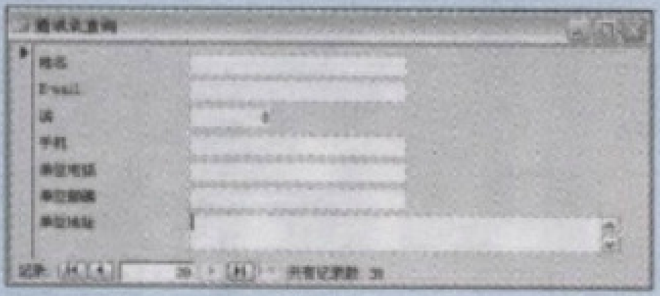


图9

端的最后一个按钮，窗体中各字段对应的文本框都将变成空白，这时可以输入新的联系人信息，如图9所示。

6.添加完信息，关闭“通讯录查询”窗体，打开“通讯录”数据表可发现新添加的联系人信息（图10）。

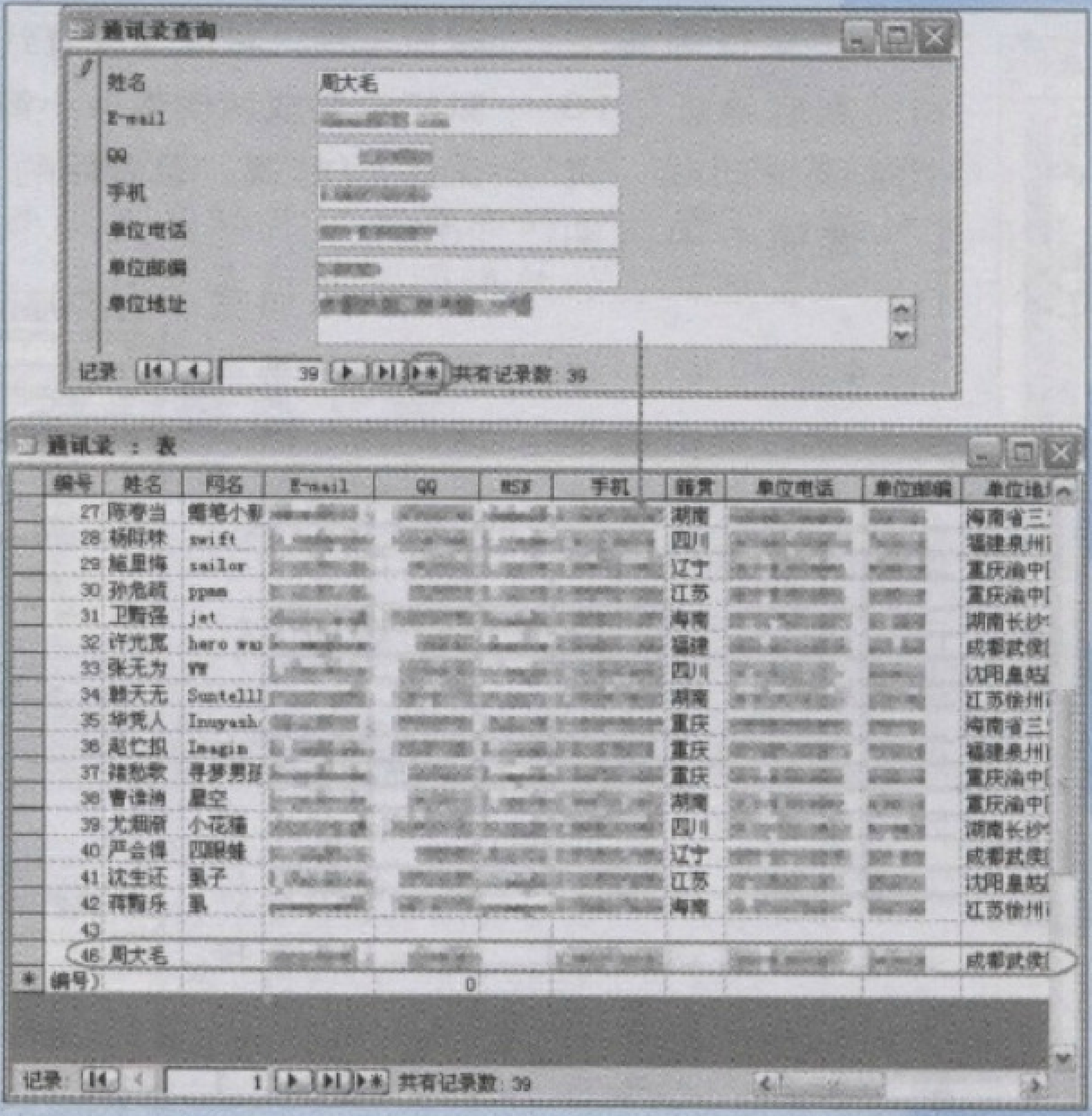


图10

二、在设计视图中创建窗体

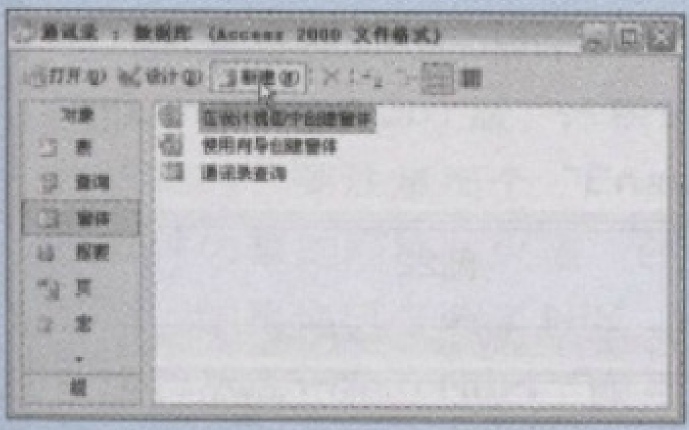


图11

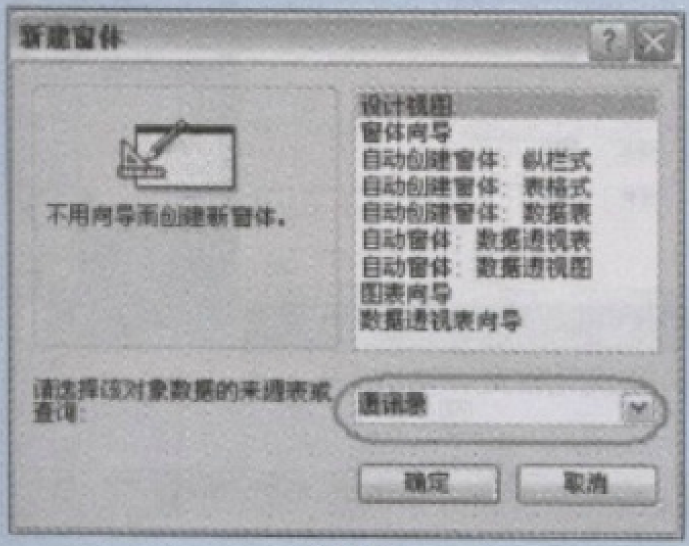


图12

用向导创建窗体固然简单，但灵活度不够。无论使用何种方式建立窗体，任何细节的修改与显示的控制，都必须在窗体“设计视图”中进行。下面就来看看如何在设计视图中创建窗体。

1.在上面的“通讯录”数据库中，选择“对象”栏下的“窗体”选项，单击工具栏中的“新建”按钮（图11）。在弹出的“新建窗体”对话框中，选择“设计视图”选项，在“请选择该对象数据的来源或查询”栏右侧的下拉列表中选择“通讯录”数据表，如图12所示，单击“确定”按钮。

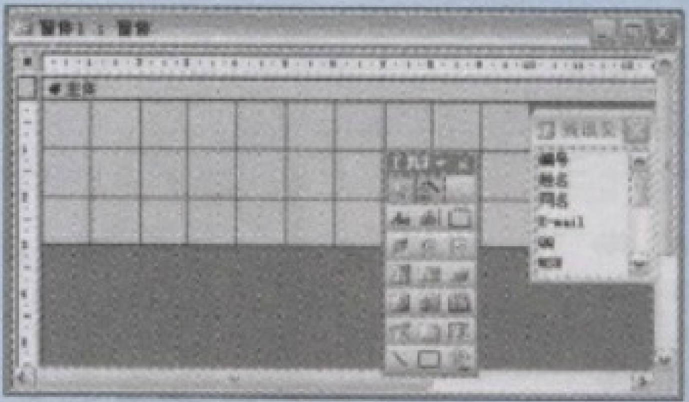


图13

2.弹出如图13所示的窗口，主要包括3个部分：窗体设计视图、工具箱和字段列表框。在窗体设计视图中可添加工具箱里的各种控件，以完成各种任务，默认情况下窗体的设计部分只显示了窗体设计的主体部分。单击“工具箱”中的“选项卡控件”按钮，将鼠标移到窗体设计部分，然后单击，将出现如图14所示的包含两张选项卡“页1/页2”的对话框。你可以通过鼠标或键盘改变控件摆放位置。

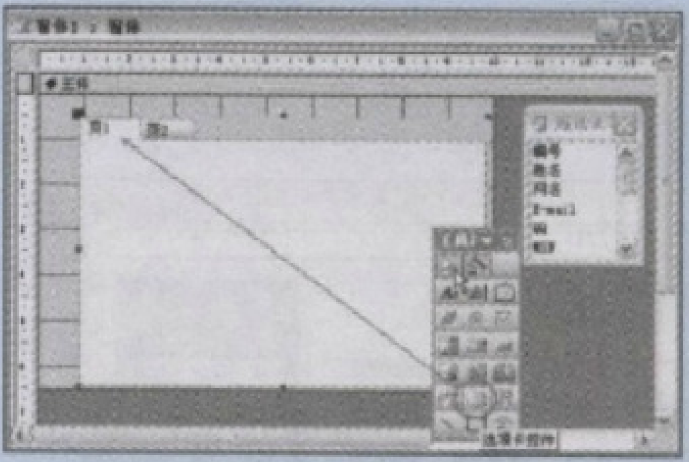


图14

3.将鼠标移到“字段栏”中，单击“编号”字段，按住鼠标不放，将其拖动至“选项卡控件”的“页1”中，放开鼠标。然后按照这种方法，逐步将字段栏下的“姓名”“网名”“籍贯”3个字段拖动到“页1”选项卡中，如图15所示。选择“页2”选项卡，按照上一步操作方法，逐一将“E-mail”“QQ”“MSN”“手机”“单位电话”“单位邮编”“家庭电话”“家庭邮

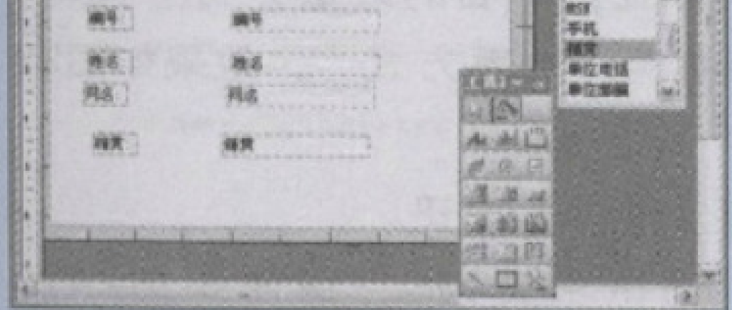
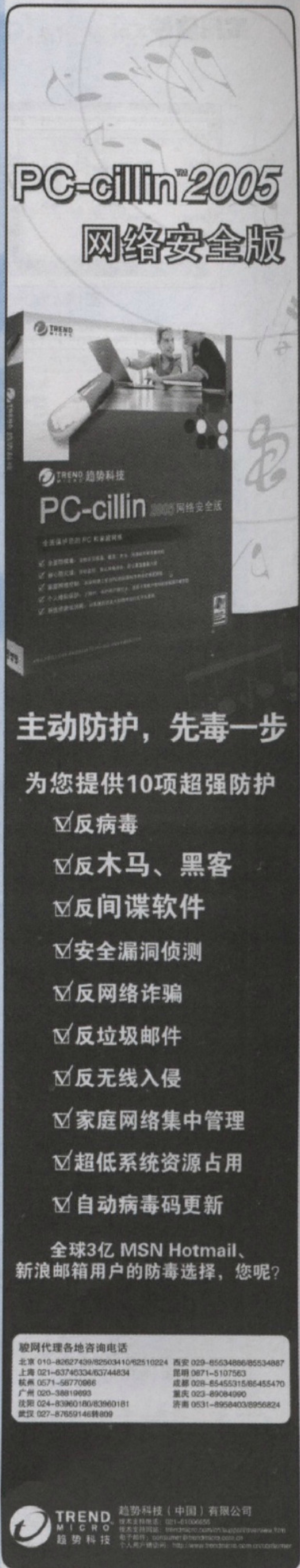


图15



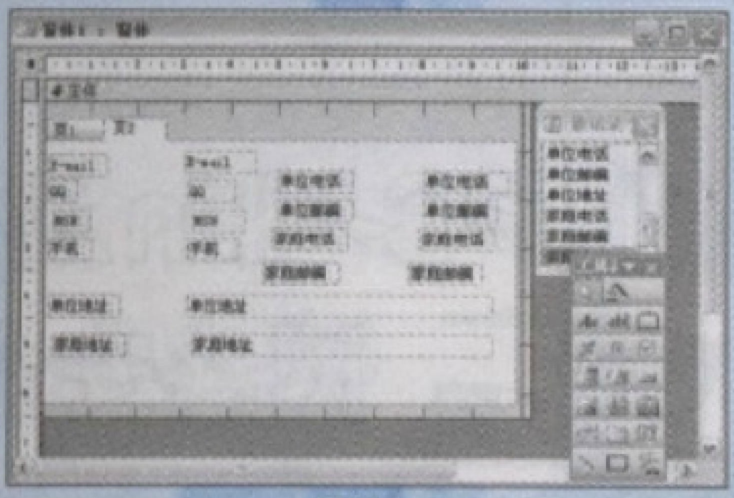


图16

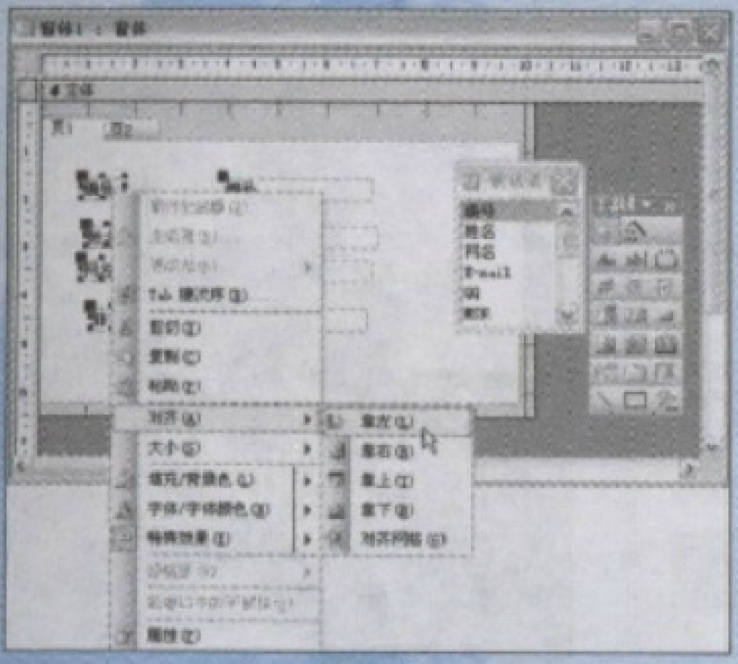


图17

编”“单位地址”和“家庭地址”10个字段拖动到“页2”选项卡中（图16）。

4.在“页1”选项卡中，单击选中“编号”字段，按住Shift键的同时单击“姓名”“网名”“籍贯”字段，这4个字段就会同时被选中，在被选中的任一字段上单击鼠标右键，选择“对齐”命令下的“靠左”对齐方式，使这4个字段统一向左对齐，如图17所示。

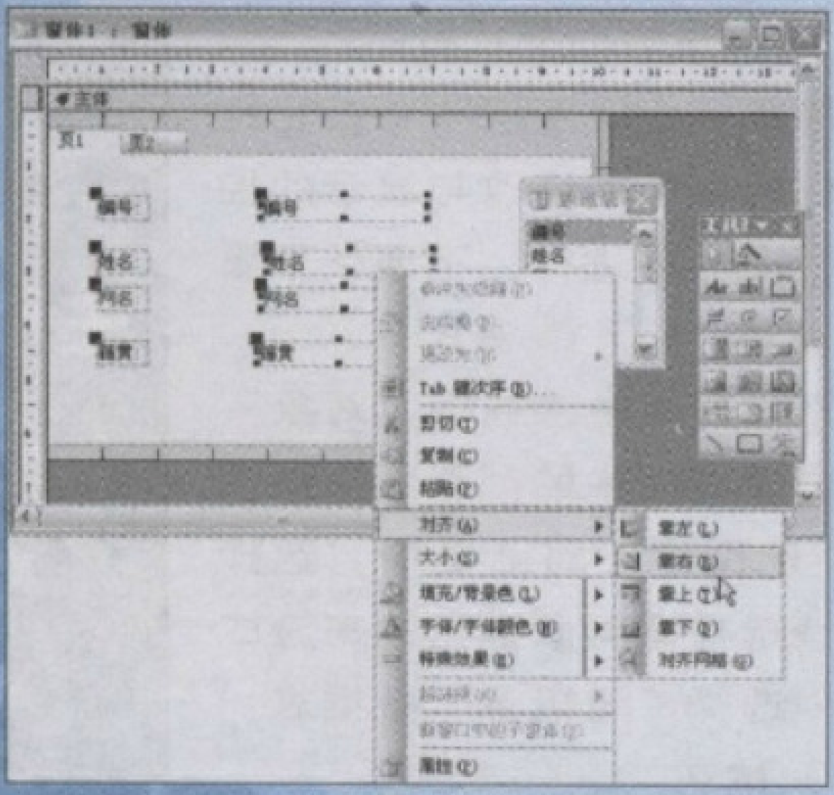


图18

提示：这种对齐只是相对于这4个字段本身，并不包括字段右侧的显示栏，显示栏的对齐还要重新选中，然后再执行对齐命令。

5.按照上一步所示方法，依次选中“编号”“姓名”“网名”和“籍贯”4个字段右侧的显示栏，然后单击鼠标右键，选择“对齐”命令下的“靠右”对齐方式，如图18所示。设置完成对齐方式后，可通过鼠标改变字段右侧显示栏的长/宽。首先选中需要调整的字段显示栏，将鼠标放置到需要调整的长/宽位置上，这时鼠标会变成两侧带有小箭头的形状，按住不放可任意变化其长/宽/高。设置后的“页1/页2”选项卡，如图19、20所示。

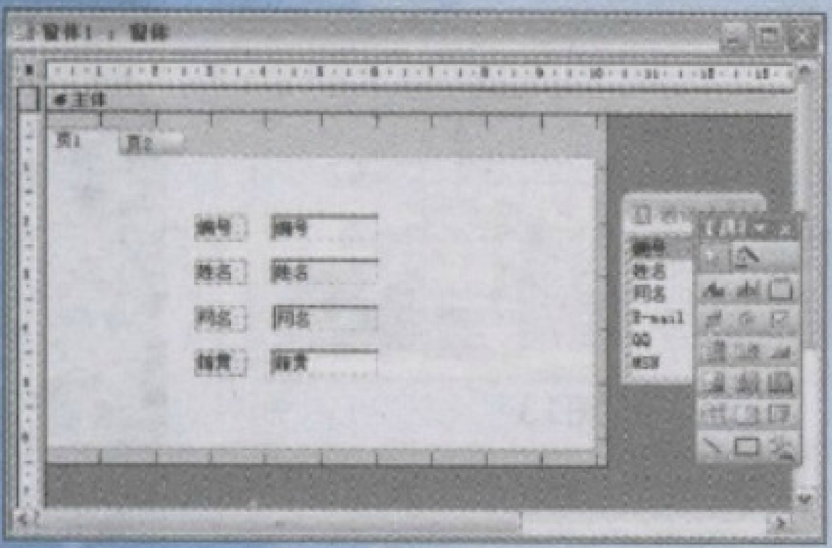


图19

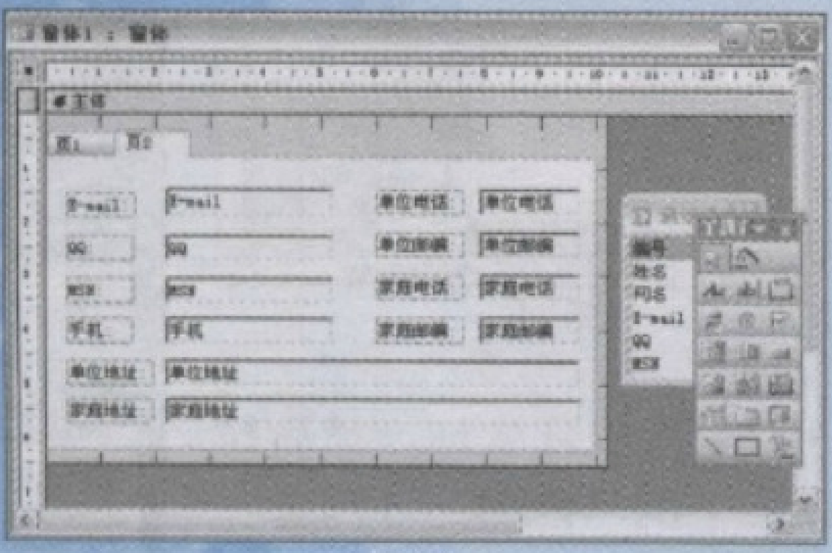


图20

6.添加完选项卡的基本字段后，接下来按照选项卡包含内容的不同为选项卡标签更名。在“页1”选项卡的任意位置处，单击鼠标右键，选择“属性”按钮，如图21所示。

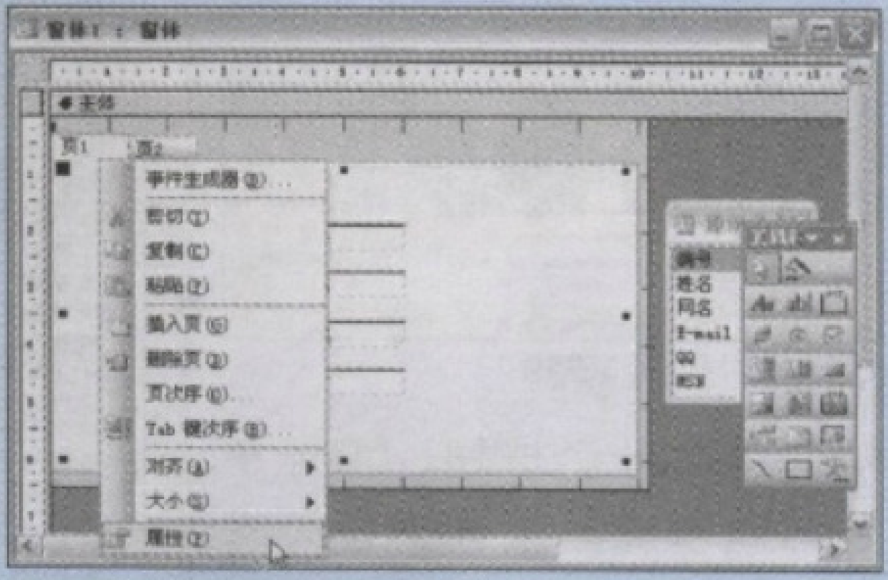


图21

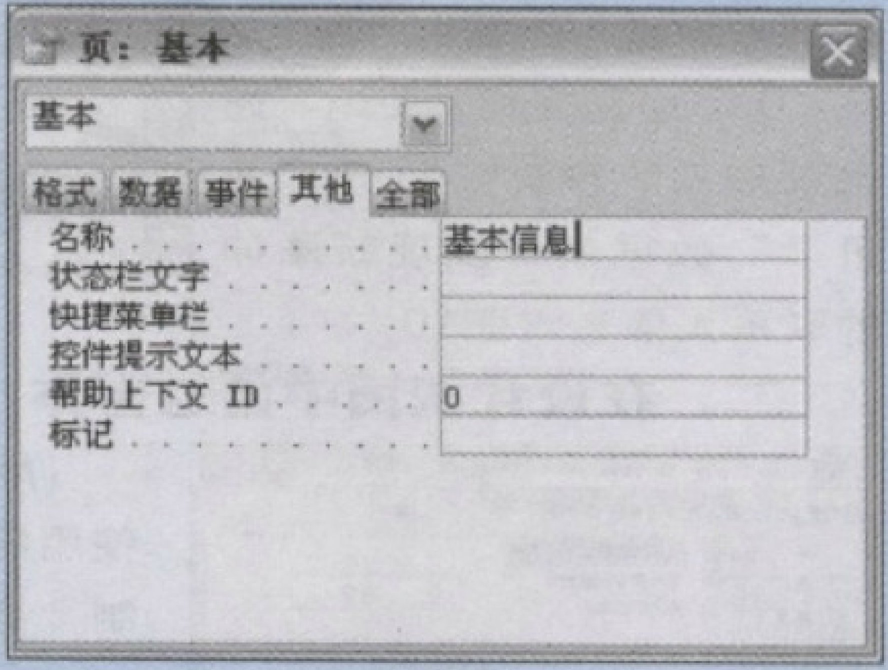


图22

7.在弹出如图22所示的对话框中，包含了对“页1”选项卡标签进行修改的所有内容，在“格式”“数据”“事件”“其他”和“全部”5张选项卡中你可以按照自己的意图自行修改。选中“其他”选项卡，在“名称”栏中输入“基本信息”，关闭对话框后，就会在窗体中看到第一张选项卡标签名称由“页1”变成了“基本信息”。

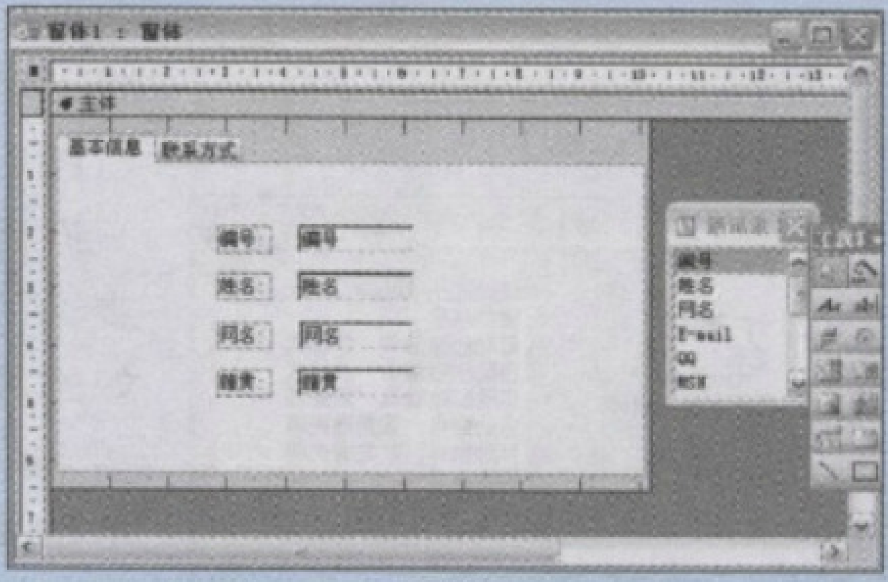


图23

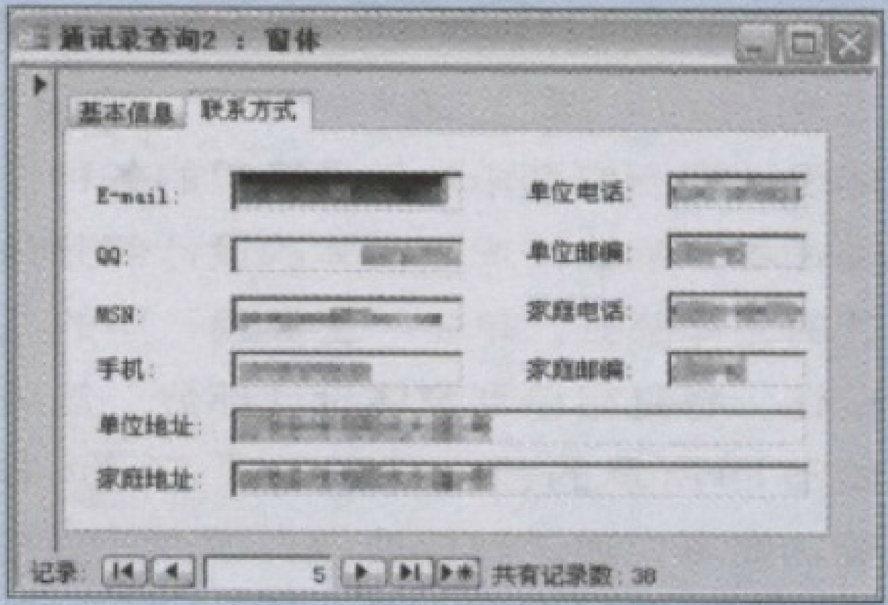


图24

8.按照上一步骤为标签重命名的方法，将“页2”选项卡中“名称”栏更名为“联系方式”，效果如图23所示。

9.单击工具栏上的“保存”按钮。

10.创建完成的“通讯录查询2”窗体如图24所示。P

Microsoft Office Access 2003

应用心得

编者按： 现如今，普通的电脑使用者对电脑的病毒防治已很重视了，很多人已养成了及时升级病毒库的好习惯，但保护电脑安全我们要面对的不仅仅是病毒，还有木马和各种间谍软件，请大家在这两方面也给予足够重视。

本期推荐文章

■让带宽分配合理化
■锁住你的上网痕迹
■“Q味十足”的电脑好管家
■杀毒软件在线升级文件的备份与恢复

让带宽分配合理化

■山东 眉飞色舞的鱼

笔者用的是768kbps的ADSL宽带，由于BT之类的下载工具很会“吃”带宽，因此只要一开BT，网页的打开速度就会明显变慢。为什么不给每个工具都分别在总带宽里开辟一块“自留地”呢？这样不就解决“抢带宽”的问题了吗？NetLimiter就是这样一款工具，在它的帮助下，每个需要使用网络的工具都可分配到固定的可独享的带宽，就不再你抢我夺了。

一、下载和安装

大家可在http://www4.skycn.com/soft/23284.html页面下载到NetLimiter的2.0b1版，体积2274kB。安装过程中当出现**如图1**所示的对话框时，要注意那个“Enable internal Personal Firewall”选项，这是软件内置的网络防火墙，它可阻止未经授权的程序访问网络，默认为启用，如果你已安装了NIS、天网或其他更强大的防火墙，建议取消其复选。然后一路“Next”即可完成。

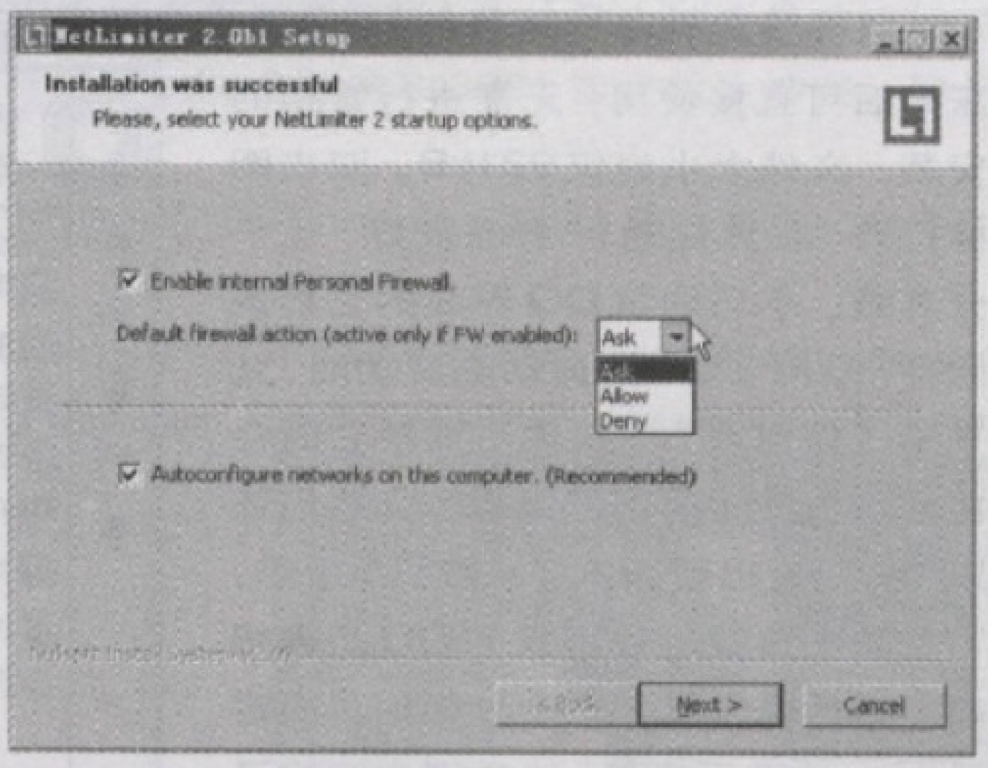


图1

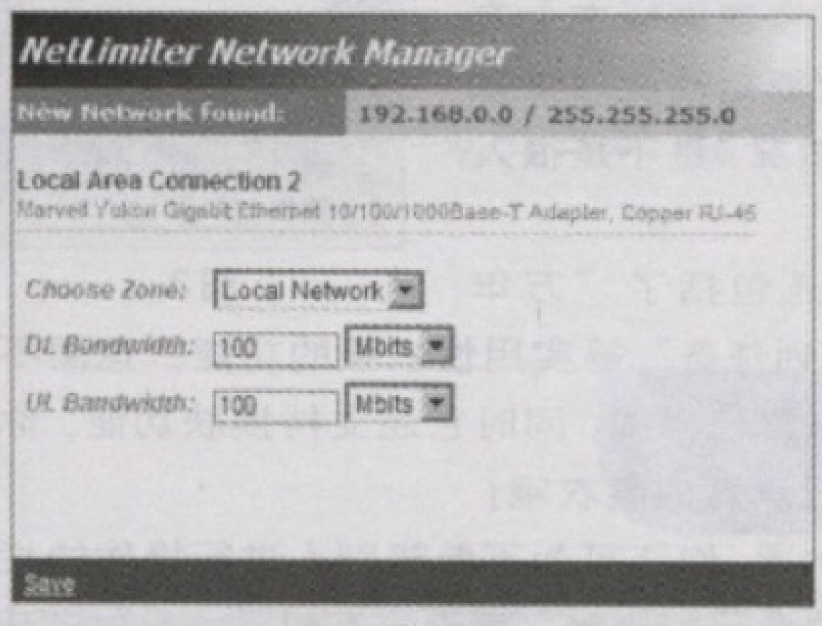


图2

二、软件的使用

安装后重启计算机，NetLimiter会随Windows自动运行。当它侦测到活动的网络链接时，就会出现**如图2**所示的对话框，在“Choose Zone”下拉列表中选择“Internet”（如果是本地局域网，请选择“Local Network”）。“Bandwidth”的含义是带宽，“DL”表示下行带宽，“UL”则表示上行带宽。这里要注意，ISP通常使用kbps或Mbps为单位标识带宽，不同于我们常说的kB、MB，为了免去换算的麻烦，建议把单位设置为kbits或Mbits，然后直接输入ISP给你的带宽数值即可。最后单击左下角的“Save”保存设置。

设置完成后，双击NetLimiter的系统托盘图标，打开其主界面，**如图3**，左上方的“Download”和“Upload”是目前正在使用的下载和上传带宽，“Connection”列中显示的是软件侦测到的访问过网络的程序。在右边列中有几个术语需要解释一下，“Incoming”为下载流量，“Outgoing”为上传流量，“Speed”为链接速率，“Limit”则为限制速率。假设我们要把BitComet的下载带宽限制为500kbps，首先在右上方的“Units”下拉列表中把单位设置为kbits，然后勾选BitComet行、“Incoming”列交叉点上的复选框，再单击数字，就会出现“Enter value”输入框，输入500，单击“Set”即可生效。限制上传带宽的方法与之类似，笔者就不再赘言了。

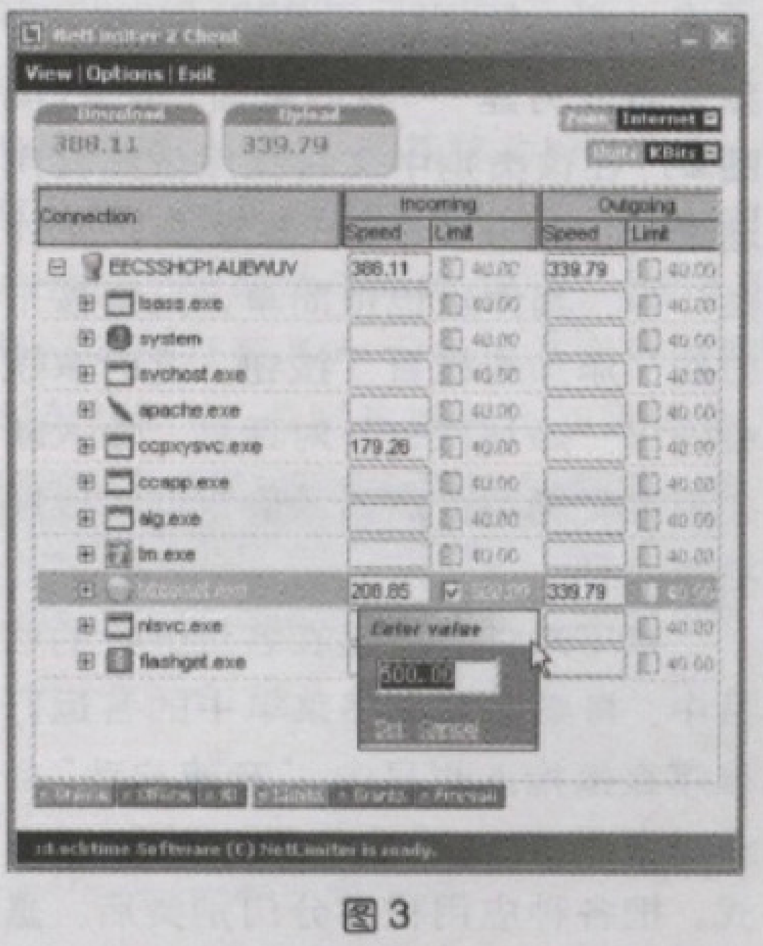


图3

最后，笔者打算提一下软件的内置防火墙，虽然其功能比较简单，但却相当敏感，当有程序试图链接网络时，会弹出**如图4**所示的窗口，告诉你要访问网络的程序名、程序路径以及所使用的网络协议、本机地址、远程服务器地址、端口等信息，单击左下角的“Allow”可允许其访问，单击“Deny”则可阻止其访问。如果这是个常用程序，可复选“Create Rule and don't ask me again”将当前设置保存为规则，以后软件会按照规则处理该程序的网络访问。

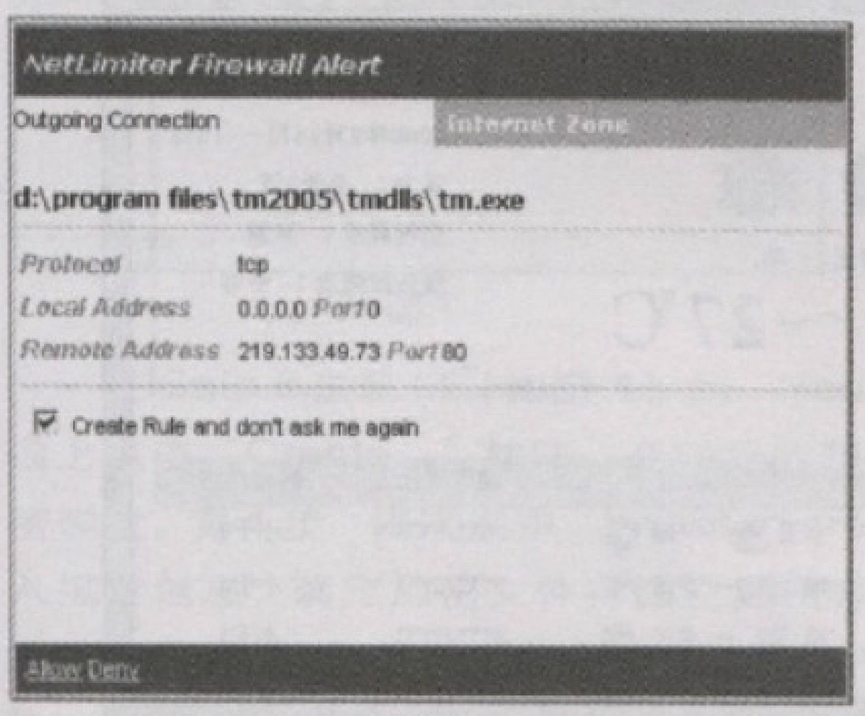


图4

“Q味十足”的电脑好管家

■福建 田中颖

电脑运行一段时间后，随着安装软件的日益增多，许多朋友都会有这样的烦恼：电脑桌面变得拥挤不堪，IE浏览器的收藏夹内也是“人满为患”。如此一来不仅影响美观，漂亮的桌面壁纸打上了密密麻麻的补丁，而且操作起来很不方便，如：当你上网冲浪打开多个页面或要启动多个程序时，需要无数次的最小化、最大化、双击图标……，更为讨厌的是经常还会按错图标。虽说现在有众多的桌面辅助工具，经笔者尝试，只有“音速启动”这款软件，笔者觉得才有向大家推荐的价值（下载地址 http://wh.onlinedown.net:82/down/vstart50.zip）。

首先该软件是绿色软件，下载解压缩后可直接使用，无需进行繁锁的安装，文件大小也仅921kB。双击图标打开“音速启动”，界面友好，也十分养眼，小巧的仿QQ界面的工具条软件，沿用了QQ的自动隐藏功能，几乎不占任何地方，在你不需要它时会自动消失，如果不仔细看，Q迷们还以为QQ又出新版本了，**如图1**所示。

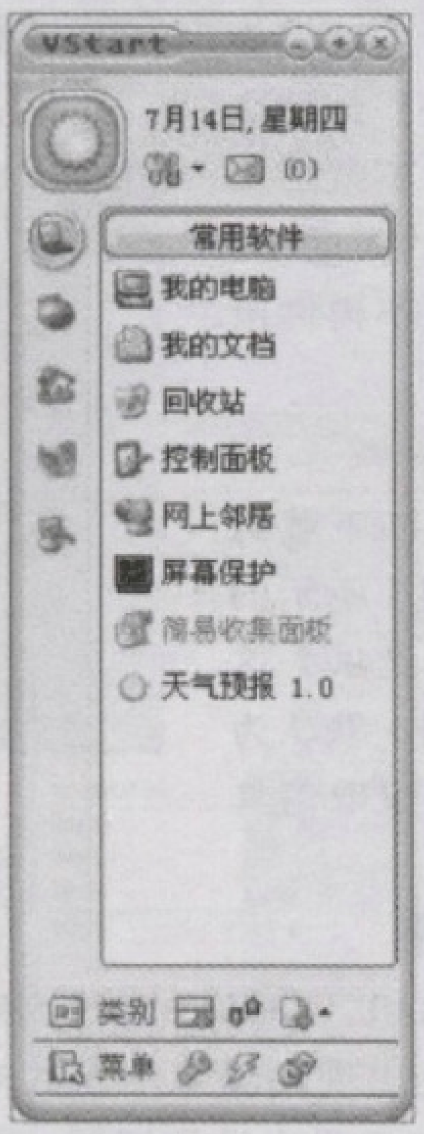


图1

其实该款软件不仅和QQ长得相象，而且操作起来也十分相似，很容易上手。“常用软件”的类别中浓缩了“我的电脑”“我的文档”“回收站”“屏幕保护”“网上邻居”“控制面板”以及“简易收集面板”“天气预报”8项内容，直接点击便可打开相应的选项，如你可点击“控制面板”打开它，进行系统配置等。如果你安装的程序较多，也可另建类别，点击面板左下方的“类别”按钮，打开“类别管理”对话框，单击“新建”选项卡，在“新建类别”中输入要建立的标题名称，点击“确定”按钮完成类别设置。譬如笔者就另建一“我的桌面”类别（**如图2**），在该类别中又将程序依照其用途进行了细分类，如“游戏类”“工作类”等，其作法也很简单，只要按下方的“添加新栏目“按钮，这时系统会弹出“添加栏目”对话框，输入新栏目的标题后，点击“确定”完成新栏目添加。

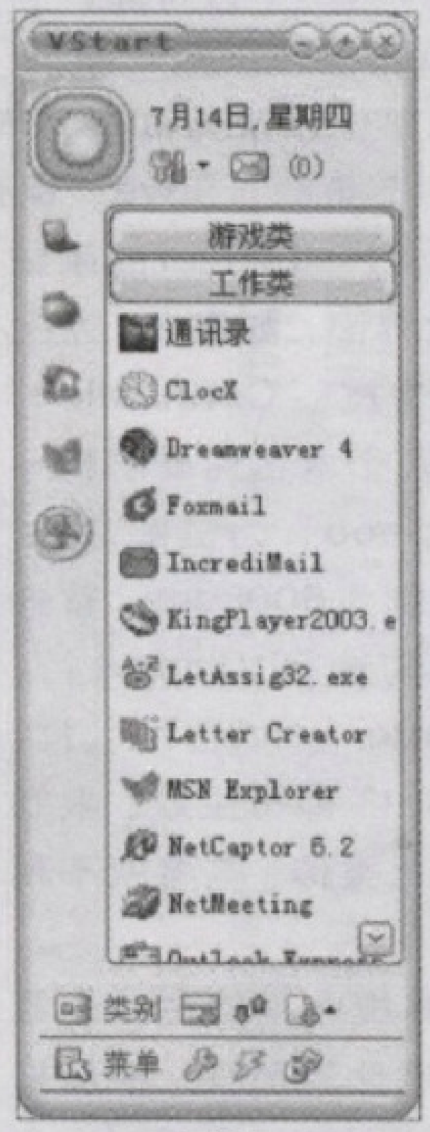


图2

接下来任务就是在各细分好的栏目中，将桌面或程序菜单中的各运行程序直接拖入栏目内，“音速启动”会自动帮我们生成这些程序的快捷方式。把各种应用程序分门别类后，是不是感觉操作变得方便了？再不用为开启某程序而找花了眼。如果你要追求更高效率，那么还可用到“热管理”功能，按主面板下方的“热键管理器”按钮，依照提示为自己经常用到的程序设置热，“Ctrl+Alt+数即可，以后要启动该程序，只要按下设好的热键即可。操作至此，恭喜你！现在你的效率已接近音速了啊！

时下追求时尚的年轻人都喜欢个性化的东西，看厌了IE收藏夹的平庸无味，是否想换一种方式打造一个属于自己的七彩缤纷的个性化网络收藏夹呢？别急，音速启动也可帮你实现，它内置了仿真的IE收藏夹，免去了烦琐的步骤，可使上网一步到位。点击“添加快捷方式”→“自定义添加”，打开“自定义添加”对话框，在“标题”“链接”和“图标”中输入相应的标题、网址以及图标所指向的位置，选择合适的颜色后，点击“确定”完成添加操作，一个具有绚丽色彩的个性化网络收藏夹就会呈现在你的面前。

随着上网时间的增加，心仪的网址一定会越积越多，分门别类地放置，有利于快速浏览网页和查找资料，如在“网址”大类别中，笔者就把自己收藏的网址细分为“体育类”“电脑资讯类”“下载中心”等小栏目，这样在上网阅读和查找资料时，就能做到有的放矢，方便、快捷地查找到自己想要的东西了，**如图3**。

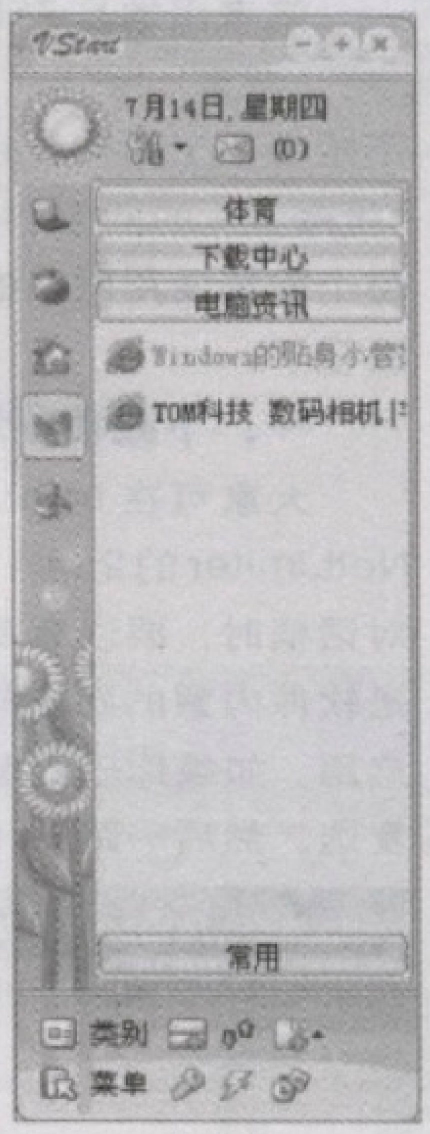


图3

前面的操作已基本将桌面和浏览器收拾整洁了，久违的清爽靓丽的桌面又回来了。接下来笔者顺带说下“音速启动”的天气预报功能。每天我们上网后，只要点击音速面板左上方的红太阳按钮，它就能自动上网帮我们查找当天的天气情况，是不是很人性化（**如图4**）？

该软件的插件还包括了“万年历”“时钟”和“计划任务”等实用性较强的功能，这里不一一说明，朋友们可自己尝试。同时它还支持换肤功能，你可为它选择一款自己满意的靓衣哦！

最后还要说明的是，你还可为不希望别人进行操作的栏目进行加密，以保护自己的隐私，可设置开机、关机、打开光驱等操作。这里笔者不再赘述，大家可自己动手试试。

各位QQ的忠实Fans，听了笔者的介绍，是不是已然热血沸腾了，其实即便你不是Q迷，今天就Q它一把又有何妨。相信你会喜欢的！ P

图4

解决品尼高 Studio 9 与 3721 软件冲突问题

■山东 周立 闫文华

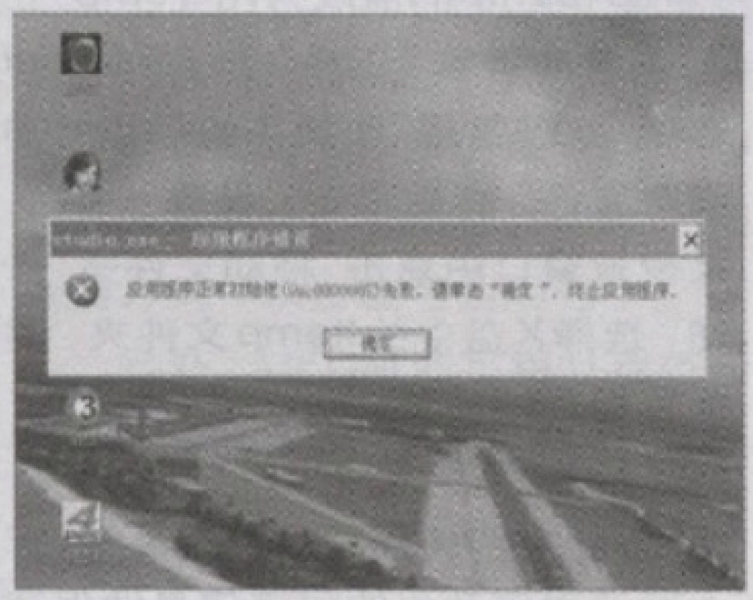


图1

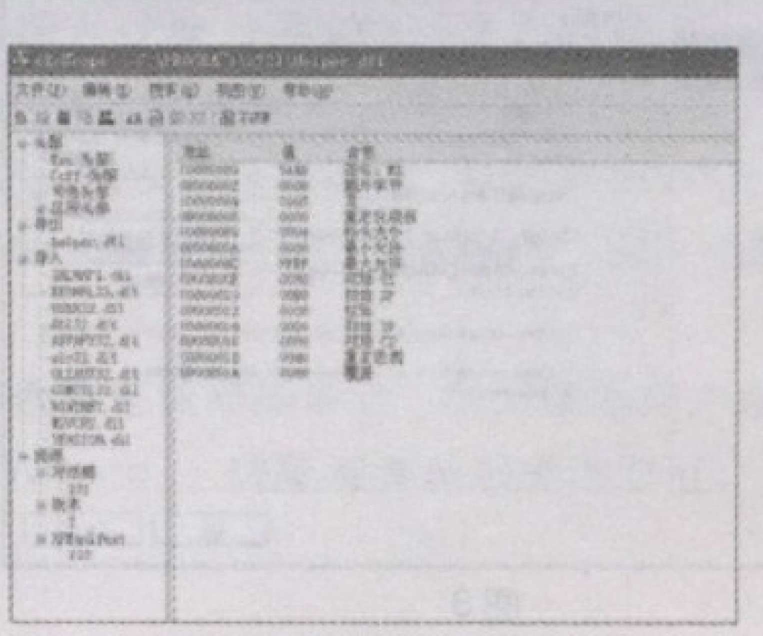


图2

Pinnacle Studio软件作为Pinnacle公司家用级的旗舰产品，一直以来以其强大的功能和简便的操作在家用市场中成为最受欢迎的产品。特别是刚刚推出不久的Pinnacle Studio 9，其功能十分强大。但在使用过程中却遇到了和3721软件如上网助手、网络实名等组件的冲突问题，本文旨在使大家能在正常使用品尼高软件的同时，保留3721上网助手和网络实名大部分功能。

本人在使用Pinnacle Studio 8视频编辑软件2年后，于前不久升级到了Pinnacle Studio 9，以前使用Studio 8的过程中就出现过与3721软件及个别工具软件的冲突问题，提示软件执行了非法操作，即将退出。以为升级后可解决问题，可是Studio 9依然和3721软件发生冲突，即使将后者升级到最新的2005版也是如此，只不过出错提示变了（**如图1**）。

通过反复检查，发现是3721的动态链接库文件Helper.dll中的内存定义与品尼高Pinnacle Studio 9内存定义有冲突所致（**如图2**）。

解决方法如下：启动注册表编辑器，依次展开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run主键，找到Helper.dll字串（其值为C:\WINDOWS\system32\rundll32.exe C:\PROGRA~1\3721\helper.dll,Rundll32）并将该字串删除（**如图3**）。

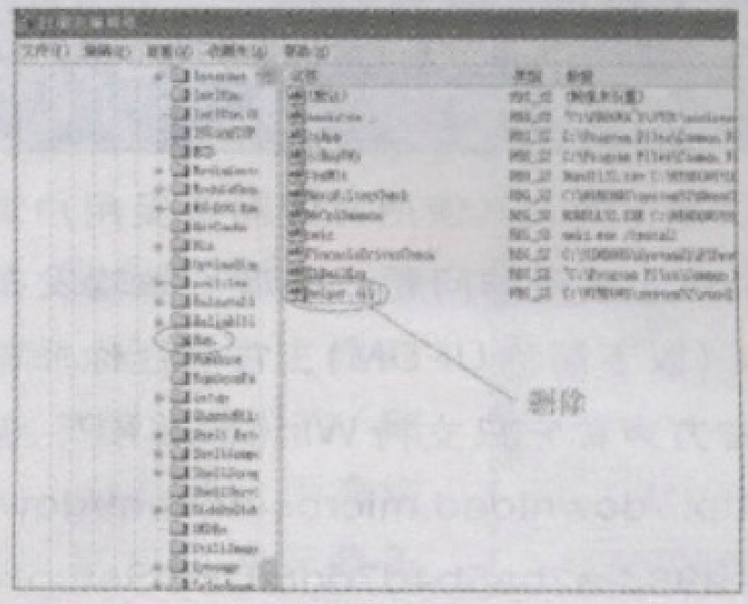


图3

图4

重新启动计算机，启动Pinnacle Studio 9后**如图4**所示，3721上网助手、网络实名功能都能使用，而且也不会出现DLL文件丢失的提示信息。

系统环境：Windows XP SP2、Pinnacle Studio 9、3721上网助手2005 P

“锁住”你的上网痕迹

■河南 郭建伟

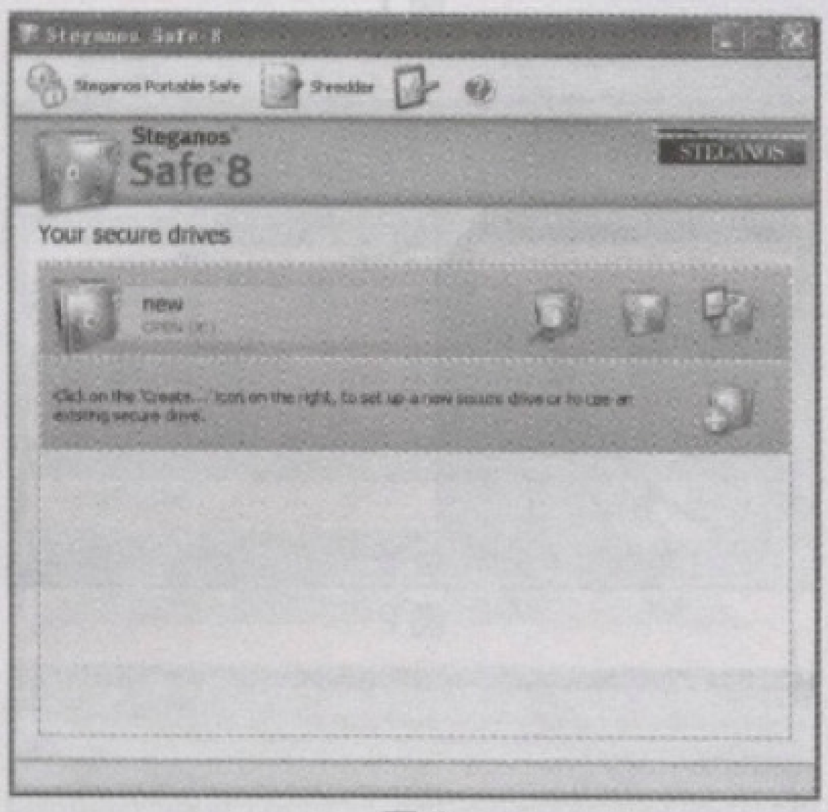


图1

当用户在网上冲浪时，会在Windows中的许多位置（例如IE缓存、收藏夹、历史记录、Cookie等）留下各种痕迹信息。别人利用这些痕迹数据，就能轻松地跟踪用户在网上的行踪，进而“窥视”用户的隐私。Steganos Safe 8（以下简称Safe 8）能创建虚拟的加密磁盘分区，如果将上网痕迹数据保存在单独的加密磁盘分区里，那么用户就不必担心泄漏隐私了。Safe 8下载地址是ftp://www.steganos.com/software/safe8int.exe。

在Safe 8主窗口（**如图1**）的“Your Secure Drives”列表中的空白项上点击“Create...”按钮，在向导的帮助下，按照下述步骤建立虚拟加密磁盘。第1步：依次选中“I want to create a new secure drive”项，输入描述信息，确定加密文件存储位置和容量。第2步：在“Specifying the password”向导窗体（**如图2**）中输入管理密码，随着密码的输入，在Password quality中形象地显示密码的复杂度，比较有用的是勾选“Store password mobile device”项，可将密码保存在移动存储器上（如U盘、移动硬盘等，Safe 8将其称为key设备）。第3步：根据用户选择，在“Select device”窗口选中Key设备，Safe 8将密码保存在Key设备中并完成加密磁盘的制作，否则直接制作加密磁盘。

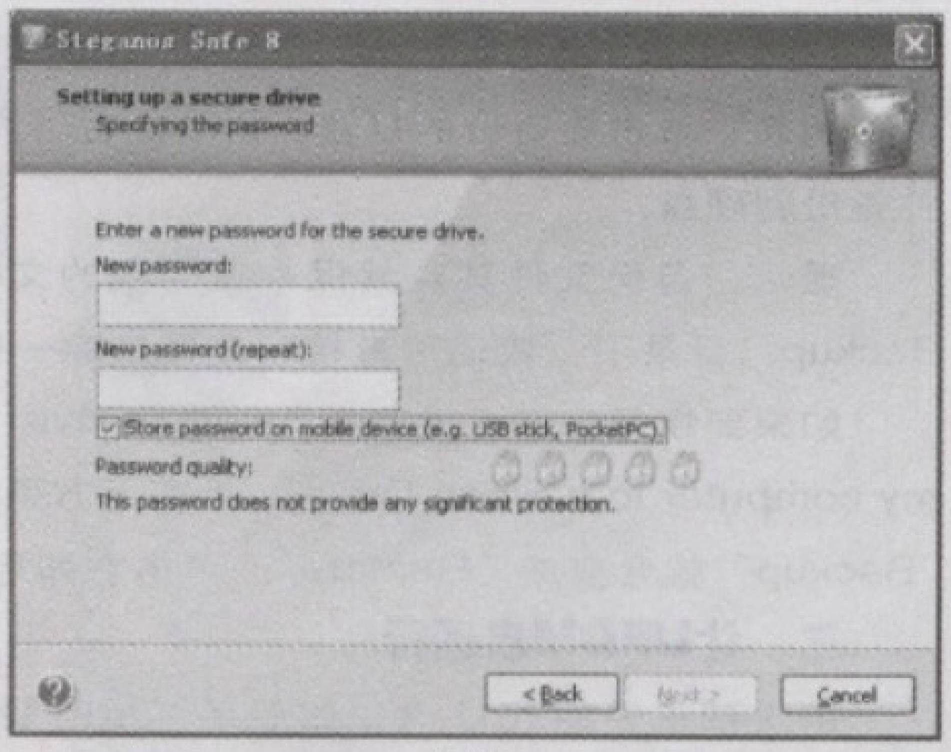


图2

在主窗口"Your Secure Drives"中选中制作好的虚拟加密磁盘，在加密磁盘处于关闭状态时，点击其属性工具条最右侧的属性按钮，打开属性设置窗口（**如图3**），在"Secure drive"面板中的"Change the drive letter"列表中为该虚拟加密磁盘设定盘符，以下假设为X盘，点击加密磁盘属性工具条中的打开按钮，打开加密磁盘并分配盘符，在其中建立Temp、Itemp文件夹。

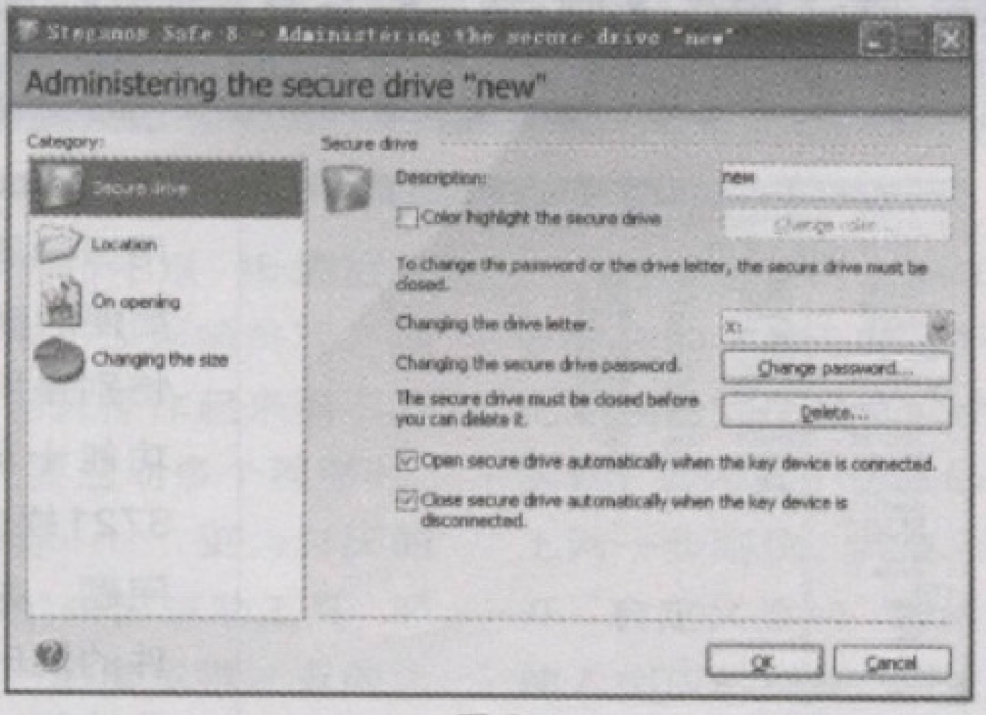


图3

用户在IE中点击菜单"工具"→"Internet选项"，在Internet选项窗口中清除临时文件、历史记录、自动完成项等痕迹信息。设置系统临时文件的存放位置为X盘，方法很简单，以Windows XP为例，在桌面上右击"我的电脑"，在"系统属性"窗口中选择"高级"面板，点击"环境变量按钮"按钮，将Temp和Tmp的值改为X:\Temp。在IE中点击菜单"工具"→"Internet选项"，在"常规"面板中的"Internet临时文件"框中点击"设置"按钮，在设置窗口中点击"移动文件夹"按钮，选择X盘中的Itemp文件夹，并配置缓存的容量。

在加密磁盘处于打开状态时，连接到Internet并且启动浏览器，在上网过程中产生的痕迹信息便保存在加密磁盘中。上网结束后，关闭虚拟加密磁盘，在默认情况下，如果用户将密码保存在Key设备上，插上Key设备（如U盘）就自动打开虚拟加密磁盘，拔下Key设备就自动关闭加密磁盘。这样，别人就无法"跟踪"你的上网行踪了。P

试办公备

让微软帮你管U盘

■山东 ZT

自USB存储设备问世以来，就因其使用方便而备受用户青睐。但随着U盘的容量越来越大，如何高效地管理U盘上的文件成为一个令人头疼的问题。最近，微软发布了一款USB存储设备管理工具——Microsoft USB Flash Drive Manager（以下简称UFDM），它可让你非常方便地把文件复制到U盘，同时还拥有优秀的U盘文件备份/恢复功能。官方声称它只支持Windows XP，但经笔者测试，发现在Windows 2000下用也没什么问题。其下载地址是http://download.microsoft.com/download/d/8/3/d8342425-faee-4786-a98d-a2ba5b4d7dd8/UFDSetupWizard.msi。

注意：该工具需要.NET Framework支持，未安装的朋友请到http://download.microsoft.com/download/7/b/9/7b90644d-1af0-42b9-b76d-a2770319a568/dotnetfx.exe下载。

一、文件"搬家"很轻松

插入U盘后，打开UFDM，切换到"Copy Files"选项卡，**如图1**，在左边的盘符列表中选择要管理的U盘，右边空白处就会出现U盘上的文件列表，通过简单地拖拽就可在本地计算机和U盘之间交换文件了。

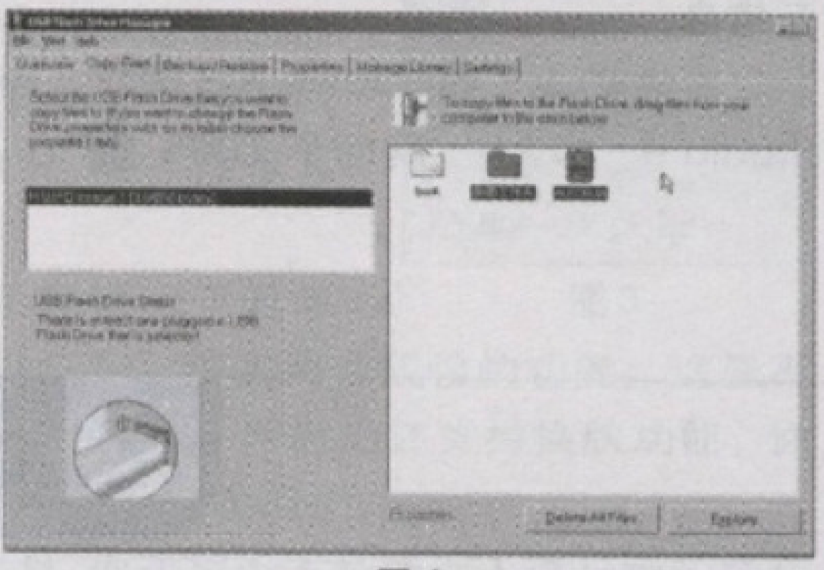


图1

提示：右键单击文件，会弹出资源管理器的右键菜单。

二、U盘文件备份大师

笔者的U盘上经常拷贝着一些重要文件，如果此时有朋友要借用，笔者总是千叮咛万嘱咐，别把我的文件给删了。其实只要做好U盘备份，就不会有这种烦恼了。

打开"Backup/Restore"选项卡，**如图2**，在"Select Flash Drive for back up"列表中单击要备份的U盘，再单击右下方的"Backup"即可把U盘上的文件备份到硬盘。

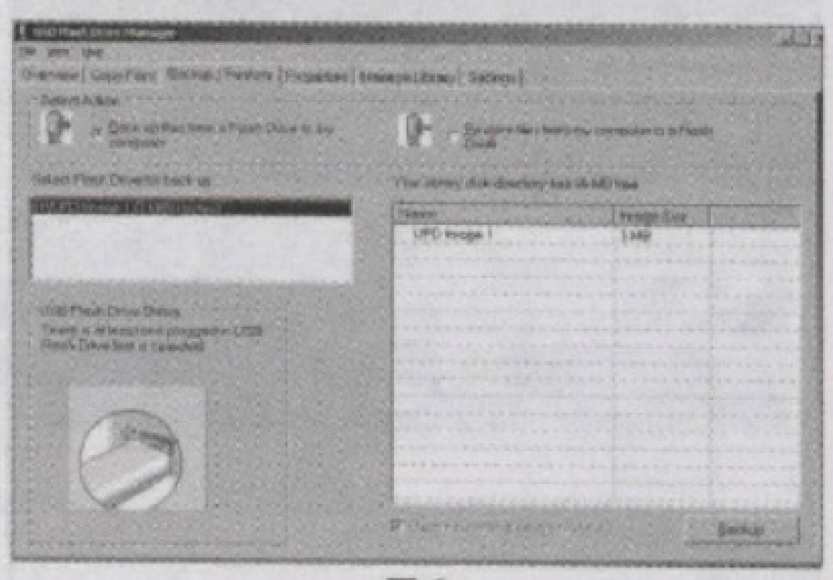


图2

提示：备份文件其实就保存在"我的文档\Microsoft USB Flash Drive Backup"目录下，我们可直接到那里删除一些比较"古老"的备份。

如果要恢复备份，就在"Select Active"区域中选择"Restore files from my computer to a Flash Drive"，再在下方列表中选择一个备份镜像，此时那个"Backup"就会变成"Restore"，单击它即可恢复。

三、让UFDM自运行

每次都是先插入U盘，然后手工执行UFDM，是不是很麻烦呢？实际上UFDM是可自动运行的，我们只要进行如下设置即可。

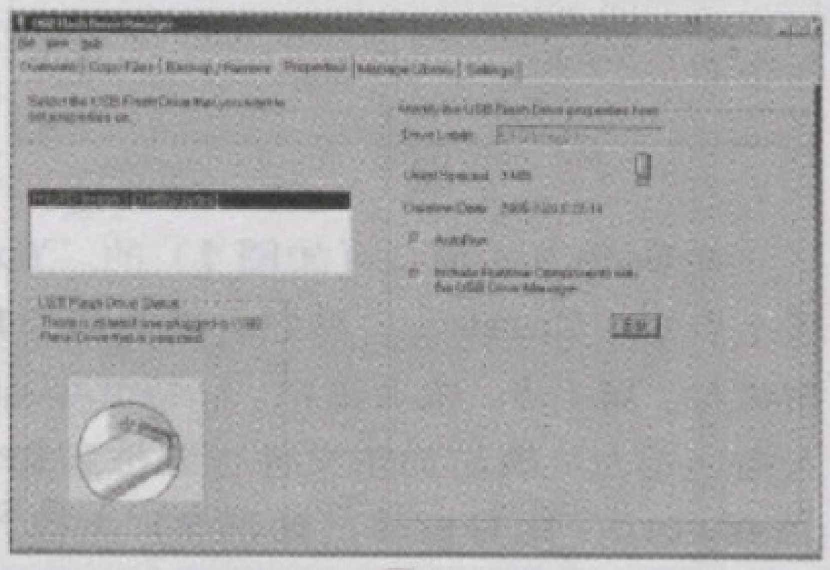


图3

打开"Properties"选项卡，**如图3**，先单击"Edit"，然后复选"AutoRun"和"Include Runtime Compontents with the USB Drive Manager"，再单击"Save"，就可在U盘上生成相应的AutoRun文件，以后只要插入U盘，UFDM就会自动弹出。

注意：U盘自运行需要其自身支持，因此不能保证在所有品牌的U盘上都能成功。不过，如果你的操作系统是Windows XP，倒没有这种障碍，因为在WinXP中，插入U盘后，会弹出一个对话框，问你"想让Windows做什么"，**如图4**，第一个就是UFDM的快捷方式，双击就可启动它了。

另外，UFDM还可用U盘备份和恢复无线网络设置，这对本本用户来说非常有用。打开"Settings"标签，单击"Start Wizard"，按照屏幕提示操作即可。

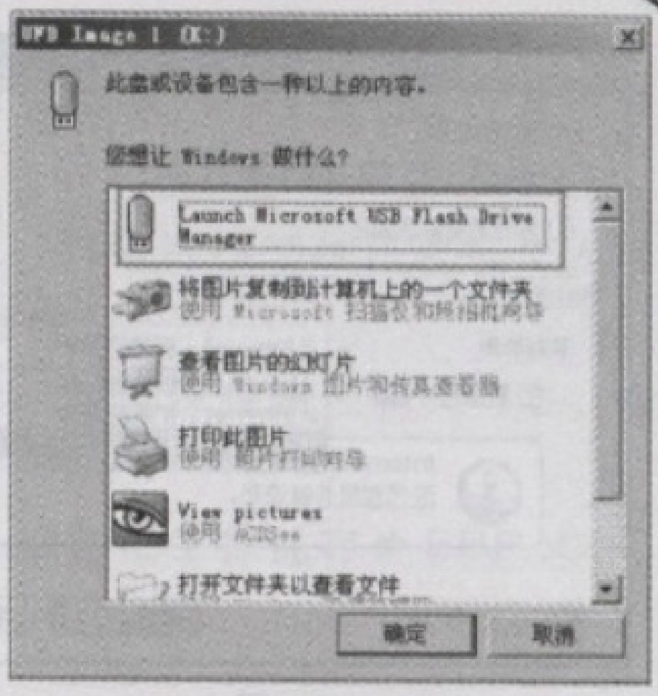


图4

杀毒软件在线升级文件的备份与恢复

■辽宁 小乔

一朝被蛇咬，十年怕井绳。为免遭病毒的袭击，很多用户一改往日那种病毒库多日不更新的懒散习惯，利用网络的优势，及时对病毒库进行在线升级。但是，这种通过在线更新的方式更新的程序和病毒库，往往会随着电脑系统的崩溃、重装而付之东流。重装操作系统后，只能再次上网升级，有没有办法，像备份其他文件一样来备份病毒库呢？经过认真摸索，找到了主流杀毒软件病毒库的备份方法。具体方法如下。

一、KV2005

备份：点击"KV2005"操作台切换按钮，切换到普通窗口模式，点击菜单栏的"服务"→"升级"。在线升级之后，KV2005所有的升级文件都存储在安装目录的"TEMP"目录下。在系统正常的情况下，你只需将该目录备份到其他磁盘分区或可移动存储介质即可。

恢复：重装操作系统并重新安装了KV2005之后，启动KV2005，点击菜单栏的"工具"→"设置"，在弹出的设置窗口中，点击"升级"选项卡，

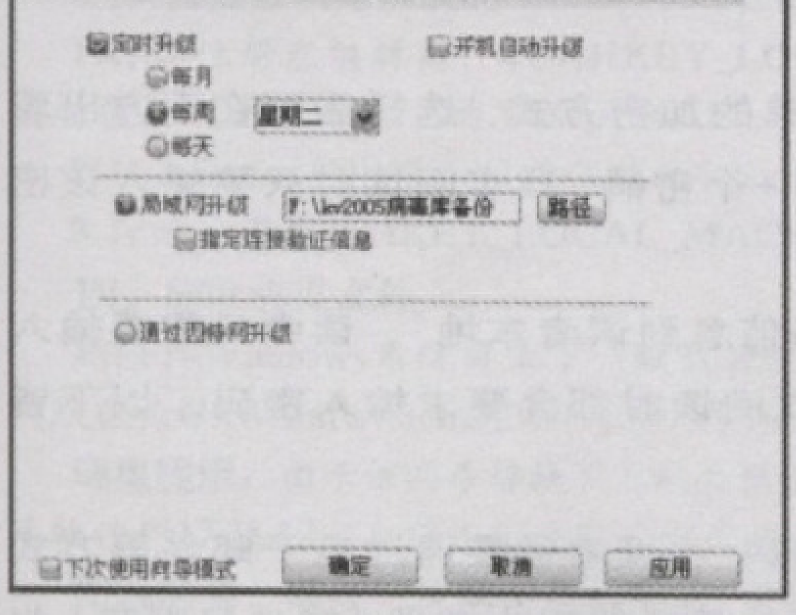


图1

点选"局域网升级"按钮，再点选"路径"按钮，定位到我们备份的病毒库，**如图1**所示，点击"确定"按钮。回到主界面，点击菜单栏的"服务"→"升级"命令即可。

二、瑞星2005

备份：在瑞星主界面中，点击左侧窗格中的"瑞星工具"，然后在右侧窗格中双击"制作硬盘安装备份"命令，**如图2**所示，指定备份到磁盘分区和目录，点"下一步"，即可备份当前正在使用的杀毒程序，当然也包括病毒库。

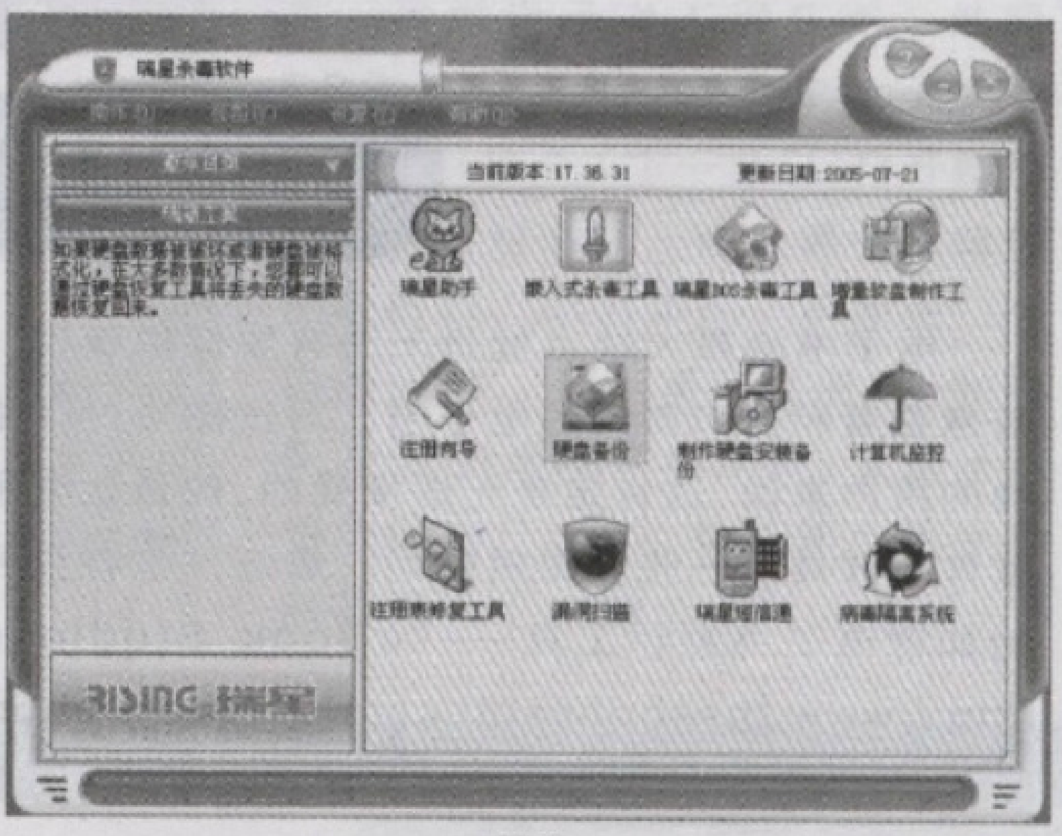


图2

恢复：重装操作系统后，找到先前备份的瑞星目录，其中有一个"SETUP.EXE"文件，双击，按通常的方法进行安装，安装完后，即可将瑞星恢复到备份前的状态。

三、AntiVirus 2004

备份：使用AntiVirus 2004的LiveUpdate在线升级病毒库后，在"C:\Program Files\Common Files\SymantecShared\VirusDefs"目录下，有一些以时间日期命名的文件夹，如"20040516.021"等，这些文件夹存放着你每次在线升级的升级文件，找到日期最为靠后的一个文件夹，这个文件夹存放的病毒库文件为最新，备份到一个安全的地方即可。

恢复：重装操作系统并重新安装AntiVirus 2004，将上面备份的文件夹拷至相应目录，重新启动防火墙即可。

四、金山毒霸6/金山毒霸2005

备份：金山毒霸6/金山毒霸2005的在线升级文件保存在安装目录的"update"目录中，只需将该文件夹备份到一个安全的地方即可。

恢复：重装操作系统并重装金山毒霸6/金山毒霸2005后，启动金山毒霸6/金山毒霸2005，点击主界面中的"在线升级"，选择"从本地、局域网上升级"，**如图3**所示，指向先前备份的目录，点"开始"即可。

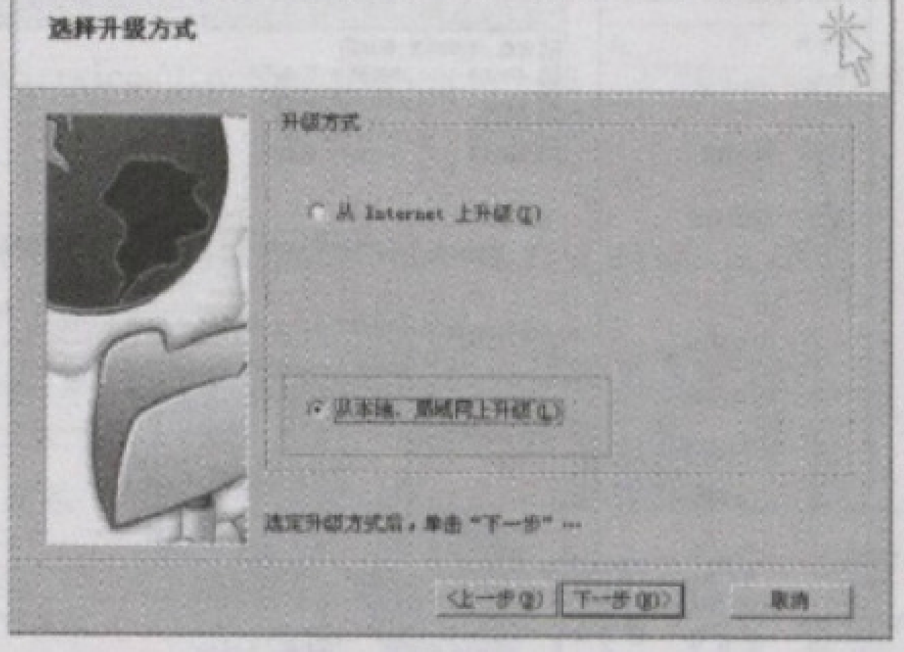


图3

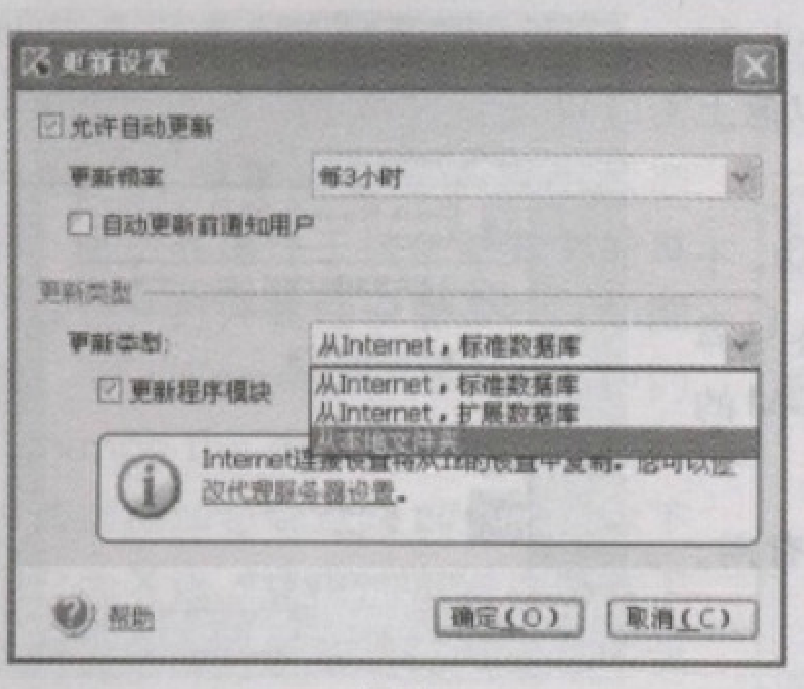


图4

五、卡巴斯基5.0

备份：卡巴斯基5.0在线升级后，其升级的病毒库文件保存在"C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Kaspersky Anti-Virus Personal\5.0\Bases"目录中，只需将该目录中的内容拷贝到一个安全的地方就可以了。

恢复：重装操作系统并重装卡巴斯基后，你只需点击"设置"→"配置更新"→"更新类型"，**如图4**所示，然后选择"从本地文件夹"就可快速恢复升级后的病毒库了。

六、Mcafee VirusScanEnterprise 8.0

备份：Mcafee VirusScanEnterprise 8.0升级后，其升级的病毒库文件保存在"C:\Program Files\Common Files\Network Associates\Engine"目录中，是以"*.dat"的形式存在的，共有3个这样的文件，将这3个DAT文件保存到一个安全的地方就OK了。

恢复：重装操作系统并重装Mcafee VirusScanEnterprise 8.0后，首先关闭该程序，将上述备份的3个DAT文件拷贝到原目录进行覆盖即可。P

我的电子书能"共享"

■山东 ZT

电子书的最大缺点就是无法有效保护版权，任何人都可随意查看和拷贝得到的电子书，对试图通过网络出售电子读物的用户来说，这肯定是无法接受的。能否让电子书也像共享软件那样具有一些使用限制呢？最近，笔者找到一款很不错的加密电子书制作工具——eBook Studio（下载地址是http://www.thespringsoft.com/products/ebookmaker/release/1.0/Setup.exe），它可采用密码保护、阅读时间和次数的过期保护、相关章节内容保护等方式来限制未授权用户阅读，有了它我们就可像发布软件的序列号一样提供给用户注册码来进行收费管理。

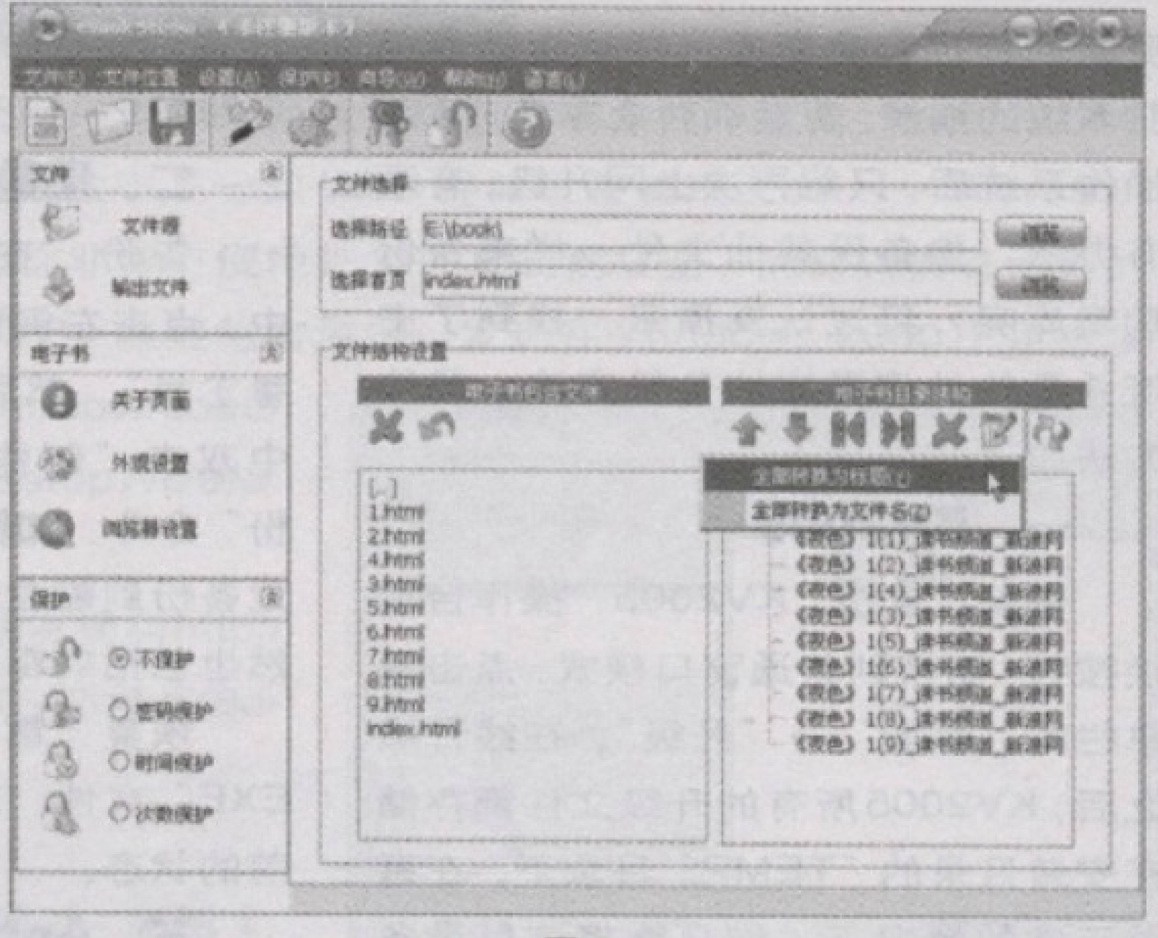


图1

一、制作加密电子书

软件的主界面**如图1**，单击"选择路径"中的"浏览"按钮选择HTML文档的保存路径，再单击"选择首页"中的"浏览"选择作为首页的HTML文件，然后就可在下方的"文件结构设置"中预览到电子书的目录结构了，单击上下方向的箭头调整好各章节的排列顺序，为了阅读方便，最好以章节标题重命名HTML文件，只要单击"文件转换为标题"→"全部转换为标题"即可。

电子书的保护方式有3种，即密码保护、时间保护以及次数保护。当选择"不保护"时，你可在右边的区域中查看3种保护模式的异同。这里笔者以"密码保护"为例。

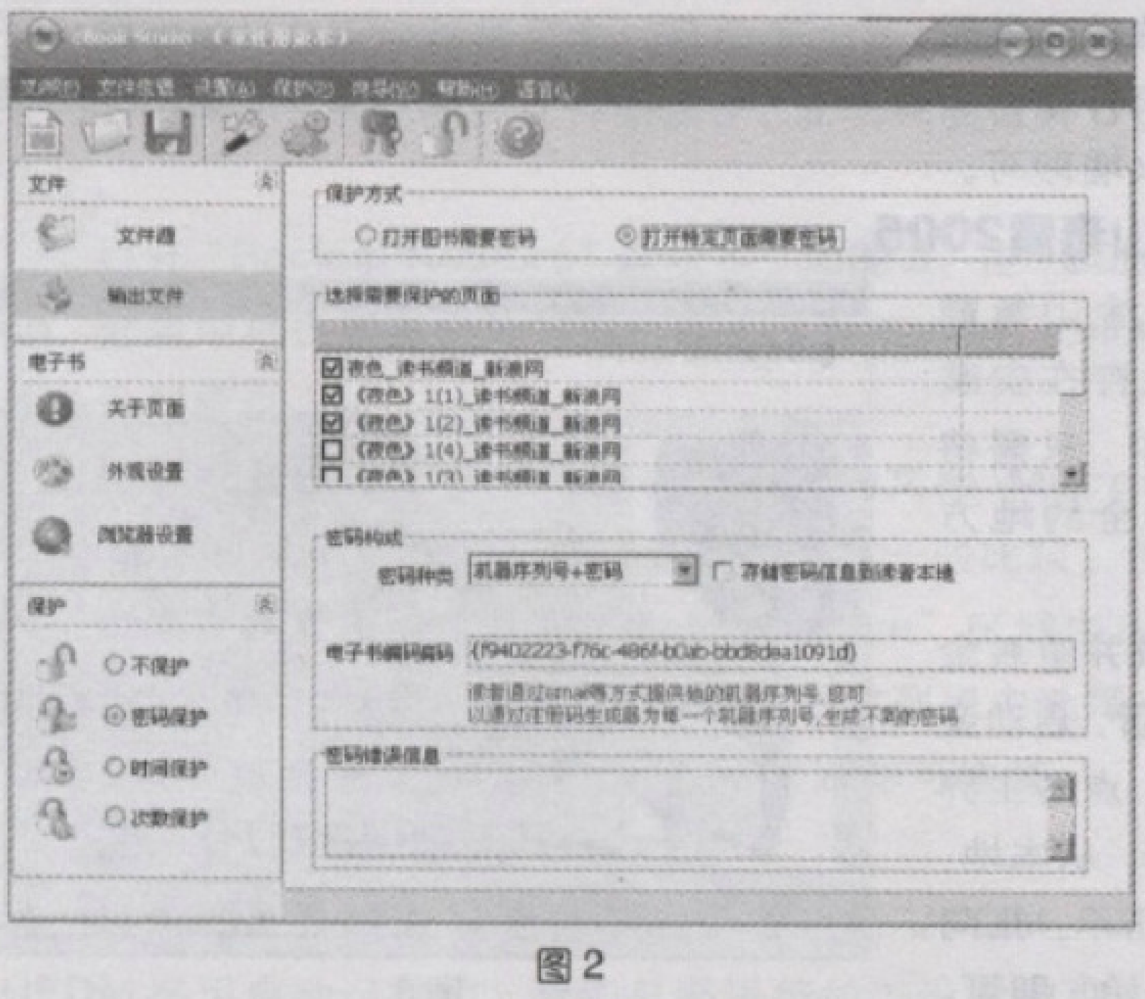


图2

选择"密码保护"，打开**如图2**所示的窗口，我们既可选择加密整本图书，也可只保护特定页面。这些可在"保护方式"区域中设置。

在"密码构成"区域中的"密码种类"下拉列表可选择具体的加密方式。

"单一密码"是最简单的加密方式，选择后可在下方出现的"密码"输入框中输入一个密码，读者阅读时只要输入该密码即可。

注：复选"存储密码信息到读者本地"，读者只需要输入一次密码即可，否则每次阅读时都会要求输入密码。以下皆同。

第2种是"用户名密码"，读者需要通过电子邮件等方式向你提供用户名，我们则使用注册码生成器（软件已附带）为

每个用户名生成不同的密码。

第3种是“机器序列号+密码”，它和第2种类似，不过是通过计算机来区分用户的，读者需要向你提供“机器码”，我们则根据机器码生成密码。

第2、第3种加密方式颇有异曲同工之处，具体选择哪种还得视个人需要而定。这里笔者选择的是“机器序列号+密码”。

单击“输出文件”，再单击“浏览”选择电子书的保存路径和文件名，最后单击“生成”即可编译生成EXE格式的电子书。

最后请务必单击工具栏上的“保存工程”按钮把工程保存为EBP文件，以后生成注册码时会用得着。

二、生成注册码

如果你的电子书大受欢迎，那么很快就会有读者找你注册。还等什么？赶快把注册码给人家吧！

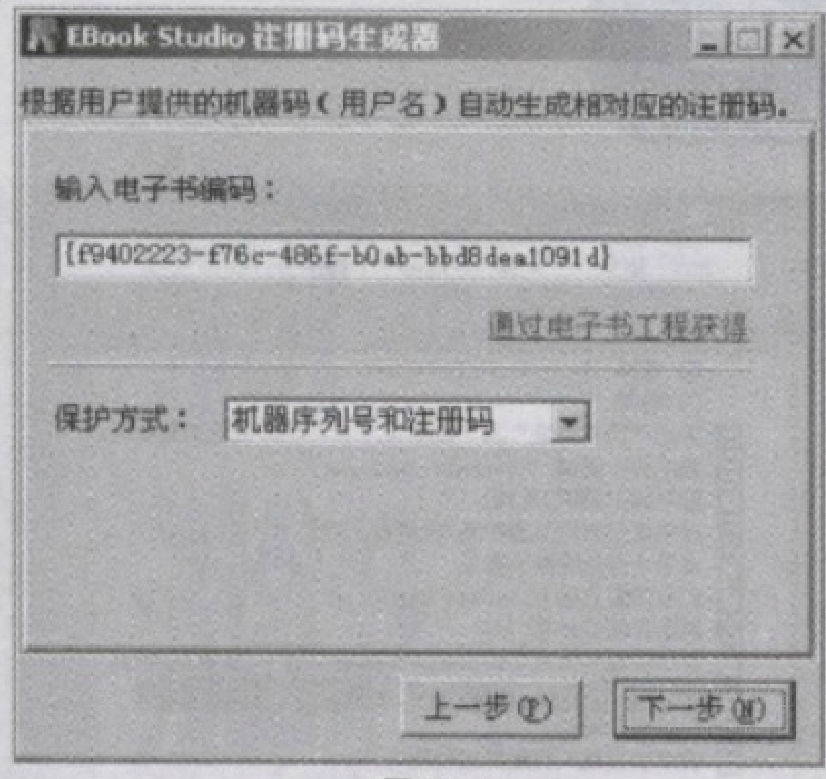


图3

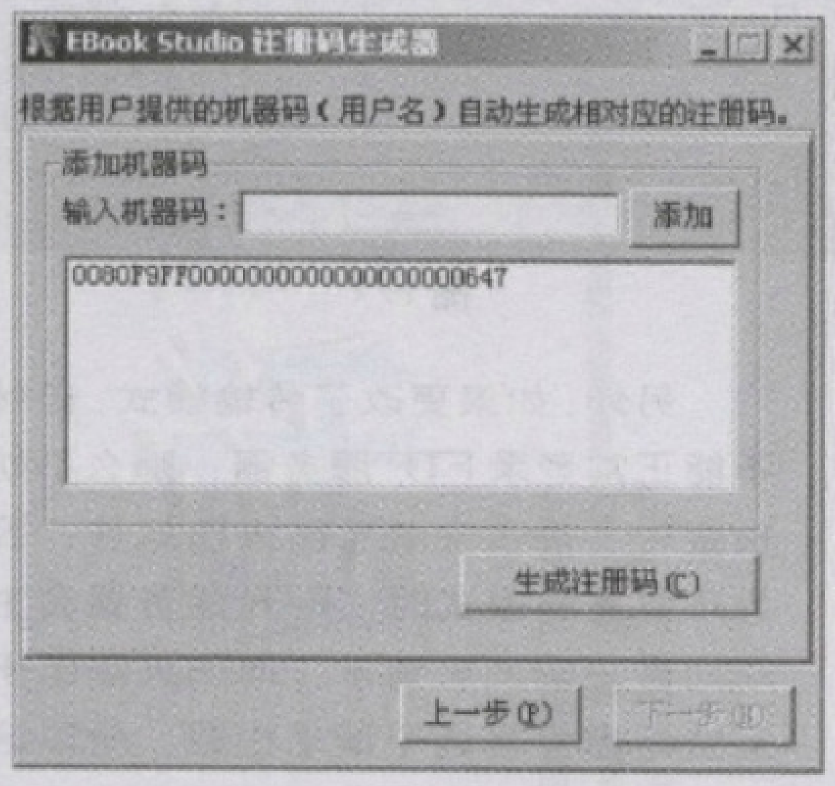


图4

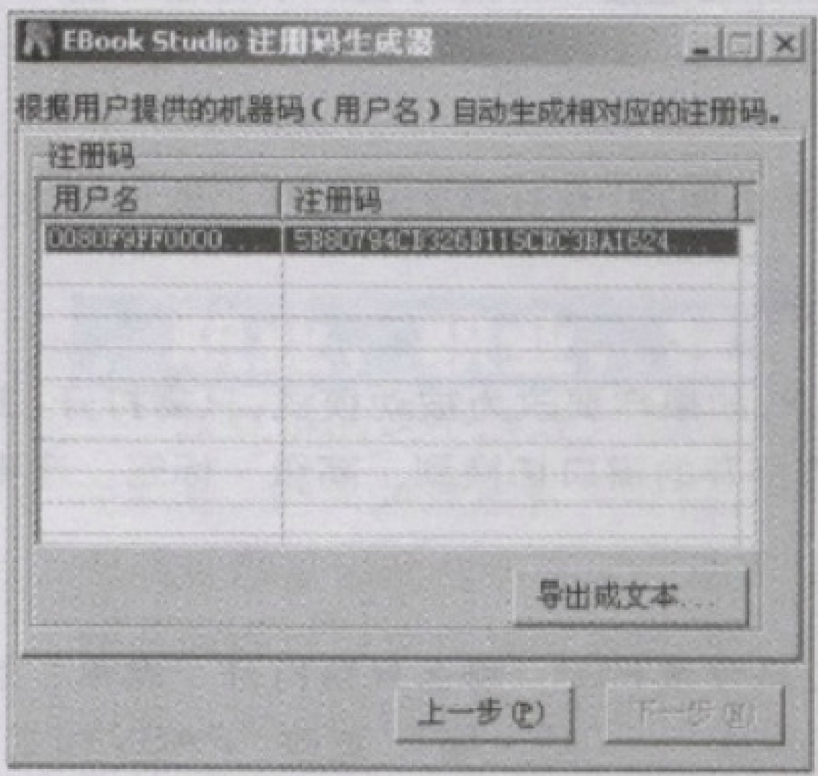


图5

执行“保护”→“注册码生成器”，打开**如图3**所示的对话框，单击“通过电子书工程获得”选择EBP工程文件，以获取电子书编码，然后单击“下一步”，打开**如图4**所示的对话框，输入读者发给你的机器码，单击添加，再单击“生成注册码”，即可得到注册码，**如图5**，把它导出成文本文件，直接发送给注册用户，OK，你的第一笔业务就算完成了。P

利用瑞星杀毒软件清除光华后门变种R病毒

病毒名称：光华后门变种R（Backdoor.PcShare.5.r）

病毒类型：通过网络传播

病毒危害级别：★★★☆

病毒发作现象及危害：病毒运行后将自身复制到系统目录中，利用特殊的技术编写驱动程序实现隐藏自身进程、服务、注册表信息等躲避杀毒软件的查杀。同时注入Internet Explorer进程使个人防火墙软件对其失效。病毒替换系统服务实现开机自动运行。感染此病毒的计算机将会被黑客远程控制，如添加删除文件、攻击其他服务器等。

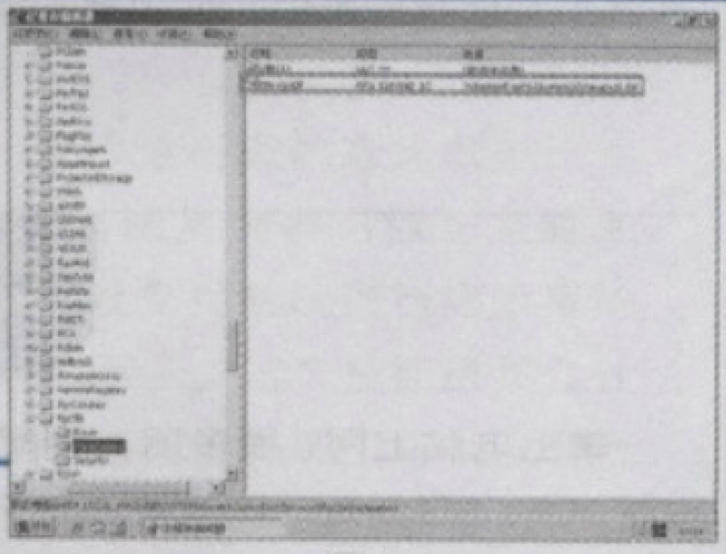


图1

手工删除

一、禁用Remote Procedure Call（RPC）服务

RPC是系统的关键服务程序，结束它会造成系统一些功能不正常，如无法“复制”“粘贴”等。由于Backdoor.PcShare.5.r病毒会替换这个服务，因此我们不得不禁用它。禁用RPC服务后系统一些功能可能会失效，属正常现象，最终我们会修复这个服务。

1.执行“Regedit.exe”，打开注册表编辑器。

2.打开注册表项HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\RpcSs\Parameters，看到ServiceDll的值为%SystemRoot%\System32\rpcss.dll（正常值），实际上这是病毒的障眼法，该项目已指向了病毒文件。

3.打开注册表项HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\RpcSs，将Start的值改为4（即禁用），然后重新启动计算机。

二、删除病毒创建的服务

打开注册表编辑器，找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\Yusapxzf一项，将该项目和下面的所有内容全部删除。

三、修复被病毒修改的Remote Procedure Call（RPC）服务

1.打开注册表编辑器，找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\RpcSs\Parameters一项，此时ServiceDll项的值已现出了原形，为Yusapxzf.dll.。

2.双击ServiceDll项，将其值改为%SystemRoot%\System32\rpcss.dll。

3.打开注册表项HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\RpcSs，将Start的值改为2，然后重新启动计算机。

四、删除病毒文件

删除掉Windows系统目录下（默认为C:\Winnt\system32）的Yusapxzf.dll和Drivers目录下（默认为C:\Winnt\system32\drivers）的Yusapxzf.sys文件。至此病毒清除成功。

瑞星提示：由于该病毒替换了系统关键服务，手工清除存在一定风险。推荐用户升级瑞星杀毒软件到17.38.12以上版本彻底清除该病毒并自动修复系统关键服务。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：010-82678800或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。

瑞星 帮你杀毒

奇门遁甲

留心 FTP 的传输模式设置问题

■甘肃 小龙

很多朋友都曾碰到过这样的问题：同一台FTP服务器，使用相同的账号别人可正常登录，自己却无法登录，但自己的网络完全正常。碰到这样的怪事很有可能就是FTP的传输模式没有设置正确。

一、刨根问底探究竟

在正常情况下，FTP有主动模式和被动模式之分，那么到底是什么现象才是因为传输模式设置不正确所引起的呢？

当客户端通过各种工具连接FTP服务器时，提示"426 data connection closed,transfer aborted""550 Passive mode notallowed on this server"以及"数据Socket错误，连接已超时"这样的提示，那么大多是因为传输模式设置错误所引起的，所以你在连接FTP时可看一下传输时的提示信息，看看是否是这几个数据错误。

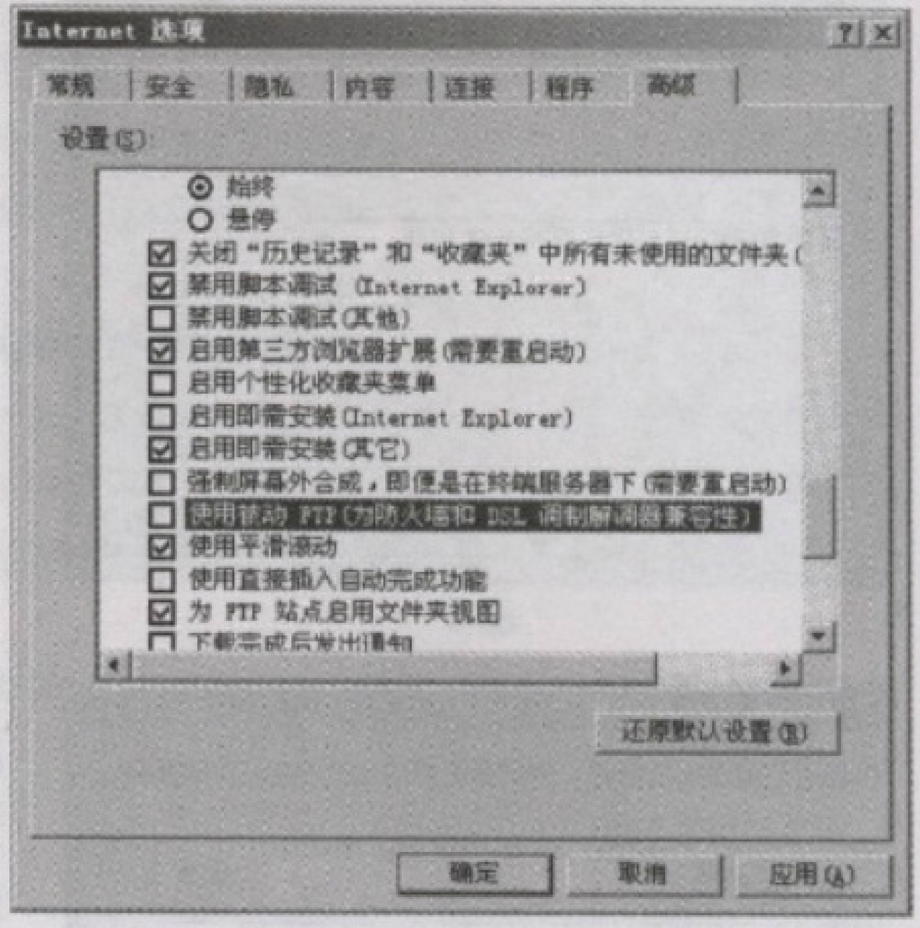


图1

二、更改传输模式

很多朋友关心出现这样的问题后该怎么解决，现在我们就把常用软件的FTP传输模式更改方法告诉大家。

1.IE 浏览器

IE浏览器默认采用主动模式连接FTP。如果需要改为被动模式，只需打开"工具"菜单下的"Internet选项"命令，将打开的窗口切换到"高级"标签，选中"使用被动FTP"项即可（**如图1**）。

2.CuteFTP

如果你使用的是专业的CuteFTP工具登录FTP，那么只需打开"编辑"菜单中的"设置"命令，然后在左侧选择"连接"→"防火墙"，更改"PASV模式"项的设置即可。

3.FlashFXP

类似的软件很多，以FlashFXP为例，可在菜单中找到"站点管理器"的选项，在其中都能找到类似"使用被动模式"的字样，大家根据实际情况修改就行了。

另外，如果更改了传输模式，仍然不能正常登录FTP服务器，那么不妨检查一下是否安装了防火墙软件，因为采取主动模式时，FTP服务器会主动向客户端发出请求，而防火墙出于安全考虑会将这个请求拦截，所以这个时候不妨打开防火墙的日志，将该条请求放行，或干脆在登录FTP时退出防火墙，待连接成功后再重新启用防火墙。P

让你的掌上电脑"免费"上网

■四川 老工

掌上电脑上网，很多朋友都配合手机采用GPRS进行连接，不过网速较低，一般也就30k～35kbps，而且若不包月的话，GPRS按流量收费，经济上非常不划算。其实如果你身边有可上网的台式机或笔记本，我们就可让掌上电脑与其共享，从而达到"免费"上网的目的。这样你也不必与台式机使用者"争夺"上网资源了，具体方法很简单，如下。

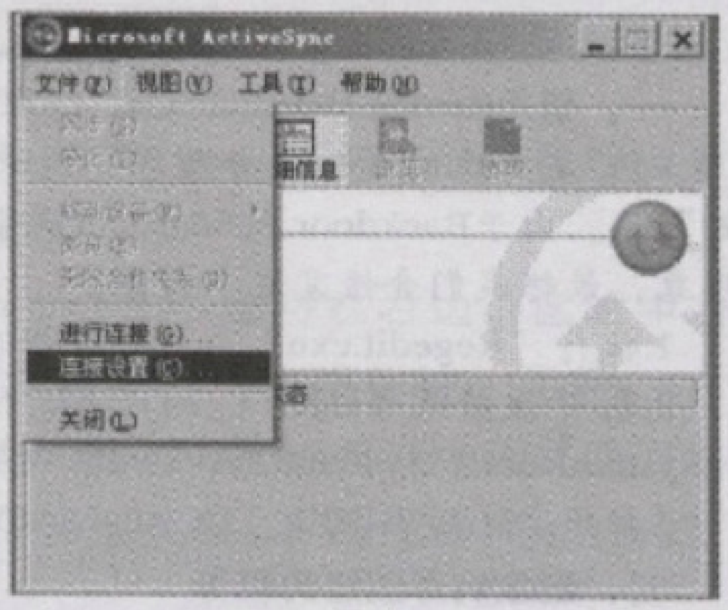


图1

打开电脑上的同步软件Activesync，选择"文件"→"连接设置"（**如图1**），全部打✓。然后再将"工具"→"选项"→"规则"→"共享网络"，连接设置为"Internet"（**如图2**）。插上USB线将掌上电脑与微机相连，你就可在掌上电脑上自由浏览网页了，速度比用GPRS上网快多了。当然用QQ、MSN聊天也是可以的，是不是很爽呢？如果你的掌上电脑带蓝牙功能，而电脑上有蓝牙适配器，那么通过蓝牙与电脑连接，用同样的方法也可共享上网，这样就可将掌上电脑拿到被窝里，躺在床上舒舒服服地上网，感觉更爽了。P

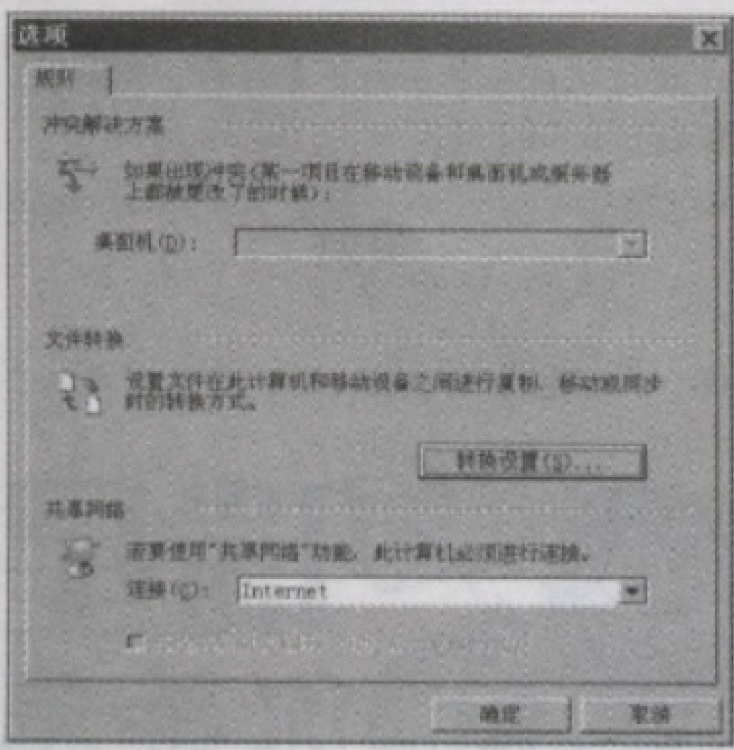


图2

一句话技巧

如何截取视频播放软件的画面，一直以来都是比较热门的讨论话题，比如用截图软件等，方法很多。其实如果你使用的是Windows Media Player 10的话，截图就简单多了，只要在播放时按Ctrl+I，就会直接弹出一个"保存已捕获图像"的窗口，默认的保存目录是"我的文档"下面的My Pictures目录。

北京 何兵

[编者按]初入论坛的人往往被充斥其中的各种希奇古怪的词汇搞得晕头转向，搞不明白这些词汇的含义，自然就无法了解帖子的含义，甚至无法融入论坛的氛围，将“BT”写做“变态”的人在论坛的水手们那里是肯定不会被当作自己人的。编者曾经进入某著名论坛，看到铺天盖地的“CJ”与“6花”顿时傻眼，只好请来高人做此“论坛攻略”，不敢独占，特与大家分享……

江湖黑话——论坛的绝对隐私

■哈尔滨 七夕盟

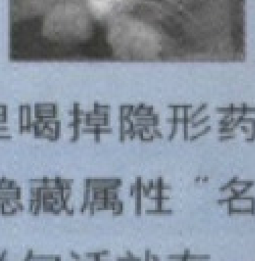
第一次接触《江湖黑话》这个游戏的时候，我不禁好奇起来：在这个网络游戏以“视觉第一”横行的时代，为什么会出现这么一款没有炫目的特效、没有细致的贴图、也没有优美的背景音乐，有的只是以文字为最基本装饰的网络游戏？我扫了一眼游戏的发行商，是“BT互动”。

那一瞬间，我完全明白我要做的这个游戏攻略的意义了。

职业，职业，我要的职业！

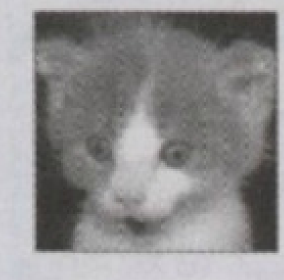
我要讲的这个游戏，在创造人物时可以选择的只有性别，而不存在职业。进入游戏后首先会得到一个叫作“斑竹”的管理人员的信件，大概意思是说欢迎你来这个地方啦，不要做违法的事情啦，如果你有什么困难可以来找我但是我不一定24小时在线所以还是要靠自己啦之类的。这个时候你可以四下转转，由于这个游戏本身没有任何可以欺负的羊啊、鹿啊、鸡啊，还有那些弱得好象吹口气就会倒了的怪物，所以你也不用想着去哪里打装备，只是抓紧时间选择职业。主流职业分为灌水员、原创员、潜水员等等，其他小职业基本是以上这3个职业的不同部分融合而成的。这3个主流职业都有各自的好处。

灌水员这个职业想玩好了很难，因为灌水这一词的意义就是无论别人发表了什么东西都必须要尽量的回复（回复内容可以与主题无关），所以以标点、不明意义的词语或者干脆就是用乱码进行高效率的回复也就成个灌水员的主修技能“真·灌水”了。这个技能虽然会让你回复的速度变快，但是相应的，被管理层的斑竹发现了可就没有什么好果子吃了。轻了让你禁言，重了你就可以领略到斑竹的技能“封ID”，并且捎带着换个人物重新开始游戏了。



与灌水员仿佛天生就是自虐的技能相比，潜水员这个职业就比较清闲自在了。就职潜水员之后，你要做的只是看别人发表的内容，在观看完之后直接如同在魔兽争霸里喝掉隐形药水一样“咕咚”一声就查无此人。当然，付出的代价就是隐藏属性“名气值”基本上不会增长，而在路上随便走就捡到钱包、说句话就有一帮人叫好、喊你说的话就是真理的随机事件也不会发生了。

最后的一个，也是一个对自身素质要求最高的职业就是原创员。这个职业可是很难的，而且“原创”技能每施展一次最少需要半小时至2个小时左右，个别的甚至更长。所以就注定了选择这个职业的玩家，



要么有一坐就不动的定力，要么就要聪颖得如同李白转世一样写个东西几笔就成。不过，尽管这个职业很难，但是如果你努力地练下去，就会发现，这个职业提升“名气值”一点都不比灌水员慢，甚至灌水员提升名气值的速度乘上10再开个立方还没你速度的一半快。所以，这也可以说是最受欢迎的职业了。

技能，技能，以技能之名

介绍完了主要的职业，下面介绍一下大家能够学到的主要技能。首先就是一个类似天马流星拳又夹魔法扫帚功的——874技能，这个技能可以说是游戏中被使用次数最多的攻击性技能了，它来源于一个名为MOP的秘密组织，释放技能的时候必然要喊出“874”，所以称这个抓住对方一顿K的技能叫作“874”。而与874有异曲同工之妙的技能则是KTV了——这个技能说白了就是“K一顿，踢（T）一顿，之后打个代表胜利的V字”3招，但是其强度仅次于874，是居家旅行杀人灭口的必备技能。

除了这样主动攻击型技能，游戏另外还开设了辅助性技能，其中比较方便大家使用的就是传说中的“YY”。这个招式原本是一个最普通的招式“意淫”，可以直接翻译成对某人或某事浮想联翩。但是原招过于繁琐复杂，后经过路人甲的融会贯通而简化成了YY。这个技能一旦使用出来，会令对方对你的“好感度”随机上升或下降一定数值，同时会让周围观众对你的“藐视值”提升很多，所以一定要小心使用。

除了YY，另外还有3个仿佛孪生兄弟一般的技能分别称为“BC”“BD”“BT”，前两个是“白痴”“笨蛋”的谐音，而最后一个也是最有名气的一个技能，被大家称为“变态”的技能，这3个技能除了最后一个“BT”因为其中包含着“思路敏捷”“聪敏过人”等一系列褒义之外，另外两个都会瞬间降低对方对你的“好感值”，所以最好不要随便使用。

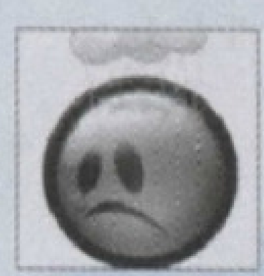
最后介绍的两个类似于“BC”“BD”的技能就是“JH（贱货）”和“JR（贱人）”。可不要小瞧这两个技能，这两个技能在互相熟识的玩家间使用会适当地增加“友好值”，如果是在陌生人之间使用的话……你只能祈祷对方突然间死机或者一瞬间失明了，否则会大大降低“友好值”。所以如果不知道该不该使用这些技能的时候不如先使用另一个技能——马甲，这个技能来源于某年春节晚会里本山大叔的一句“你脱了马甲我也照样认识你”。由于分身“马甲”受到任何伤害本体都不会受到影响，所以大可随便使用以上任何技能，不过不要因此而忘乎所以，这个技能使用时间久了，渐渐还是会有人发觉马甲的主人。

随机，随机，在我地盘你就得听我的

下面我们谈一谈关于游戏中的随机事件。游戏中的随机事件包括不好的事件，比如LM（流氓）或SL（色狼）抢夺你的BF（男朋友）或者GF（女朋友），你身边的XDJM（兄弟姐妹）中突然有一个被证实为是RY（人妖，即男扮女装或女扮男装），别人看你不顺眼赠送你板砖一块（指对你的某些言语不满而进行强烈的反驳）；以及好的事件，比如被PLMM（漂亮妹妹）搭讪，自己的东西被斑竹看顺了眼“授精”（指被加入了精华区永久供别人瞻仰），都和一个隐藏数值“RP值”有关，而遇到好的随机事件则是你RP好得不能再好，遇到不好的事情自然就是遇到了传说中的“RPWT”（人品问题），随便地使用辱骂技能“MD”“KAO”“TNND”“TMD”等等都会导致RPWT的出现。所以一定记住，千万不要随便使用辱骂技能，否则就只好沐浴焚香更衣斋戒半个月后再回来了。

称号，称号，请叫我达人

接下来要介绍的是游戏中的技能以及职业的称号，这个称号一旦得到了就证明你在菜鸟领域中的独特地位——火星人，而能有幸得到这个称号的人一般都会把自以为很好的、很有趣的东西四处发表，却不知道这些东西其实很多人都早就知道了。所以在一声“这东西地球人都看过啦，你还是回火星去吧，地球是很危险的。”的提示声中，所有人对你的“藐视值”都会大幅度提升，估计在这个时候，坐在电脑前的你望着自己的称号一栏突然多了个鲜红的“火星人”，唯一的念头也只有想删除这个ID的冲动了吧。除了这个让人比较尴尬的称号之外，其他



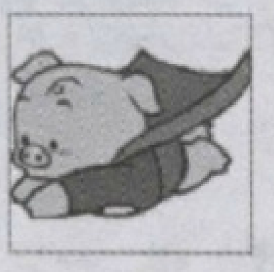
的称号都还是很不错的，比如“弓虽”（强），就是其他玩家对你发表东西的实力的一种肯定，而“水桶”“水鬼”“水母”“水仙”“水王”则都是灌水员这个职业达到“资深灌水员”时会得到的称号，是其他的玩家对你在灌水员这一职业中努力的认同。“高产”“写手”等都是对原创员技能的肯定，“潜水艇”“水管工”则是潜水员的最高境界。想要得到这些称号可是要付出相当多的努力哦！

隐藏，隐藏，我遇见谁会有怎样的对白？

最后要说的是本游戏中最“拉风”的地方了——传说中的隐藏剧情。既然是隐藏剧情，想触发的话自然是需要99%运气+1%的实力的。笔者有幸触发了其中的几个隐藏剧情，与大家分享一下。

隐藏剧情之一：芙蓉教事件

触发条件：在大街上四处走走会随机看到芙蓉教的人在大规模地“6花”（遛花，没有别的动物可以遛，于是只能“6”花），与之交谈，会得到密报“最近我们所景仰的、美丽得如同出水芙蓉一样的芙蓉姐姐越来越迷人了”。之后表示“我也很想加入组织”，会得到道具“芙蓉花图片地址的复制品”。就正式地加入了芙蓉教，并且学会技能“6花灌水技”。但是要注意，这个任务只有灌水员这个职业做了才有用，其他职业要是做的话，得到道具也没有什么用。



隐藏剧情之二：红衣教教主事件

触发条件：首先，在大地图坐标（874，253）的位置找“超级女声的Fans”聊天，选“我也是某人的Fans”，会有一定的几率聊到红衣教主。接着选“我很想加入这个教会”，会得到道具“原创BT教主心法”，并且学会新技能“BT红衣教主之术”，之后就能以红衣教会员的身份尽情地BT与YY红衣教主了。但是要注意，这个任务的道具是原创员专用的，所以别的职业做这个任务基本上没什么用，除非你真的是红衣教主的Fans……

隐藏剧情之三：神秘的后院？

触发条件：在街上有时会遇见“后院三竹”或“小吧SHE”的组合，跟他们聊天选择“我是自己人，我知道暗号”，之后当NPC让你“说暗号”的时候输入“暗号”二字，得到“后院BT控（“控”是指对某事物有执著爱好的人）的门票”，之后进入bbs.popsoft.com的晶合后院，使用“后院BT控的门票”会随机得到“外道（有违或是不合常理的事物）的暴走（发狂，行为失去控制）”，使用后可以无视斑竹进行任何活动；或是“月经（指固

市场看台

别问我，问百度——百度的另类搜索应用

这天我正在网上闲逛，老婆打来电话：“老板要我做一个关于‘IT商业价值递增原理’的Powerpoint文档，我以前从没弄过这玩意，你看着办吧，如果搞不定的话，这个月的衣服你洗了。”

第一回合：搜索指定的文件格式

老婆的话就是圣旨，我哪敢有丝毫怠慢。不过问题是我对这种类型的PPT文件也没什么概念，问了几个策划文案高手，他们的回答让我一头雾水，一个说“天下文章一大抄”，另一个的回答更是有点不着边：“别问我，问百度去。”

好吧，那就“百度一下”，打开百度，输入关键字，结果让人失望，网页倒是有一大堆，不过没一个里面找到有PPT模板。看来百度也不是万能的啊，只好再厚着脸皮问那位朋友，对方有些不耐烦：“在百度，用filetype搜。”

一语惊醒梦中人，我怎么把这个属性忘了呢？亏我平时还自诩为“百度居士”呢。其标准格式为“filetype:文件后缀名 关键字”或者“关键字 filetype:文件后缀名”（冒号请在英文状态下输入）。需要注意的是，这里“文件后缀名”是指文档格式，比如doc、txt、xls、rtf、pdf等，如果你输入非文档格式，比如exe，那么你将一无所获。

比如这里我可以输入“filetype:ppt 商业价值”，果然发现了一些类似的PowerPoint文档。我心中大喜，这下可以向老婆交差了，这个月的衣服还得麻烦她老人家来洗啦。

小提示：

如果你对搜索文件的格式要求不多，比如doc、xls、pdf等格式都行，那么可以采用“filetype:all 关键字”为关键字。

我马上下载了几个结果中的PowerPoint文件，打包后传给老婆。满心以为会收到老婆的夸奖之辞，结果老婆从QQ上发来一句：“这几个文档参考价值不是很大，你再帮我找找吧，找不到的话，这个月的碗你也包了。”我顿时吐血……

第二回合：用inurl参数缩小搜索范围

我搜索获得结果比较多，看来针对性还不够强，我需要缩小一下搜索范围。可能大家都能想到一个方法，那就是增加关键字的个数，但这样做有时候会适得其反。其实百度还提供了一个很有用的参数——inurl。

“inurl”的使用格式为“关键字 inurl:结果页面URL地址中可能出现的字符”或者“inurl:结果页面URL地址中可能出现的字符 关键字”。

可能我这么说大家有点茫然，就拿老婆给我的任务来说吧，一般网站在上传这些PowerPoint文档的时候，都会将其下载地址或者文件名定义为“wendang”或者“document”之类的，如果我们用这些可能出现的字作为关键字来搜索，其搜索结果会大大精简——因为这样百度只会搜索URL中包含“wendang”或者“document”字符的结果。

我赶紧输入“商业价值 filetype:ppt inurl:wendang”，果然找到了更理想的结果，赶紧将其发给了老婆。晚上老婆回家时面露喜色，我想多半是老板夸她了。吃完饭，老婆叫我去洗碗、洗衣服，我大惊：“今天不是帮你搞定了么？”

老婆答曰：“是啊，可我没说过你如果搞定了就可以不洗啊！”我再次吐血……

需要特别说明的是：从百度首页的“更多”可以进入更多页面的“文档搜索”首页（http://file.baidu.com/）进行其他专业的文档搜索。

定周期便会出现的无聊话题）的灌水员之证”，使用后将可以每天、每周、每月都发同一内容，或者同一种理论的东西；以及“逆天（违反常理或公认的道理）的王道（被众人所承认的）”，使用后可以允许施展被游戏禁止的功能。

隐藏剧情之四：新技能的学习

触发条件：在街道上随机遇到任意人物，与之聊天时会有一定几率得到“CJ（意为：纯洁）的KUSO（意为：恶搞）之术”或“怨念（对某事或某物强烈的执念）的小强（原指蟑螂，引申为在某方面极其顽强的人）之术”以及“达人（专注于某项事业或在某项事业中实力很强）”“魔人（某项技能很强）”的称号。可以说都是很有用处的。不过想得到这些技能、称号，你除了要有很高的RP值以外，还得跟自己平时的努力分不开。

没有血腥，没有PK，有的只是朋友之间无忌的玩笑和遇到困难时朋友的关怀帮助。相信你会和我一样，一旦进入这个“游戏”，就会感受到那与朋友相处的浓浓温馨。

[编后记]

看了这么一篇文章，我敢打赌，你要么是看晕了，要么是大呼过瘾，也或者呢，会心一笑。

而编者的感觉是介于这三者之间的。

不知大家有无这样的感觉。有些事发生在我们熟悉的人或事上时，我们会觉得相当好笑，而如果同样的事发生在我们不熟悉的人或事上，我们就不会觉得有趣。而实际上，我们在某个论坛上发帖时，如果敲下“变态”两个汉字，远没有“BT”来得过瘾，而浏览帖子的朋友，也会觉得“BT”二字来得更有效果一些。

所以从一个最基本的层面而言，这些所谓的网民用语（或者叫“江湖黑话”），其实首要的作用，是一种认同感。一个年轻的新网民，他们可以很轻松地接受这些用语，并且很快感觉自己融入了这个网络的环境中。

年轻人喜欢这些用语，因为它们很流行。年轻人喜欢流行文化，因为流行文化能带来一种群体性的独创感和优越感，可以抵消自己作为独立的人时的无权力感。

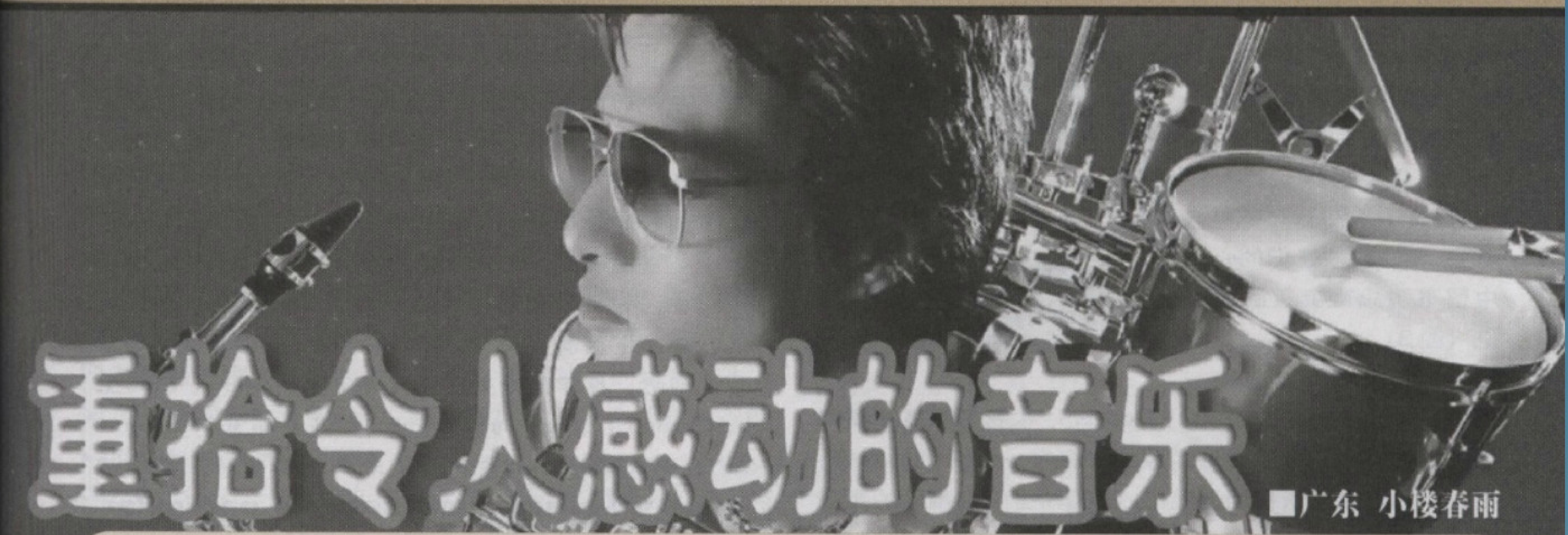
越是在一个人口素质普遍不高的社会中，孩子在家庭中的地位越低，在家庭和学校中，个体是无力的。而当年轻人走出自己的家门时，当我们看到年轻的孩子穿着肥腿裤，染着彩色头发的时候，他们成了社会的一个组成部分，起码从审美意义上，他们是独立的，而不是脆弱的依附者角色。上网也是一样，年轻人喜欢这些流行的用语——既是一种习惯，也是一种潜在的心理暗示。

语言反映的不仅是语言，它反映的是一种行为方式，网络上特定的词汇，反映的是一种特定社会群体的特定的生活行为方式。最简单的一个例子，无论是用哪一种输入方式，“BT”都比“变态”的键盘敲击次数要少。这就是因为网络的交流是依靠键盘输入为主的，所以说“语言反映的是行为方式”。

我想这也许就是这些词汇创造的根本原因。而至于“授精”这样含有不良暗示性的网络词汇出现的原因，那么从个体来看，也许仅仅是出于某人认为的一种“有趣”；从整体来看，可能也依然是人对于社会压力的一种心理反弹吧。“色情幽默”在各个时代、各个民族、各个社会中，从来都是一个重要的文化现象。这也是另一个很深的话题了。

编者常常在想，当一个年轻的网民痛快地敲出“授精”二字时，是否存在一种罪恶感和快感交融的复杂感觉呢？当满篇都是别人（成年人或者不上论坛，不属于这个圈子的人）看不懂的词汇时，是否有了终于避开审视的目光，隐私得以安全的感觉呢？

或许要使网络“干净”起来，仅从转变网民群体着手，恐怕还是不行。P



重拾令人感动的音乐

■广东 小楼春雨

编者按：总是在朋友的音箱或者耳机中能够不经意地听到一些熟悉的片段，有时是《魂斗罗》，有时可能是《蝶恋》；走在繁华的街道上，路过某个音像商店时，传出过往影片的配乐，突然发现，当那些画面全部被岁月剥离，留下的只有那些传唱不息的音乐时，它却在心中激起阵阵微澜……重新寻找过往的感触，网络无疑是一个最佳途径。

醉人的旋律

宫崎骏动画作品中唯一引用翻唱的成名音乐，是《侧耳倾听》中那首萦绕不去的“Take me home，country roads”（图1），大多数人也正是通过这首歌而认识乡村路上的田园诗人John Denver（约翰·丹佛）。

由于父亲是一位曾经拥有三项飞行世界纪录的美国空军飞行官，童年的John Denver伴随着飞行基地的转移而游历美国，自然之美给他留下难以磨灭的印象。崇拜父亲的John始终因为近视眼未能成为飞行员，尽管父亲很早就告诫他，音乐只能当作一种兴趣，千万不能拿来作为职业，然而John却最终放弃了德州技术学院尚未完成的学业，成为一名在小酒店演唱民歌的音乐人。John Denver陆续推出的三张个人专辑上市之后均反应平平，只有其中一首创作曲“Leavin' on a Jet Plane”受到当红的“Peter,Paul&Mary”喜爱，而在他们的新专辑里面采用这首歌，并在1969年夺得了排行的冠军。为了生活的John Denver只能是继续在各地卖唱，直到华盛顿的一家民歌俱乐部里，他和Fat City二重唱同台演出，从而结识另外两位民歌手，Bill Denoff与Taffy Nivert，三人成为至交好友。有一天晚上演出结束后，他们同车离开的路上出了小车祸，由于John的拇指受伤放弃继续到另一地的演出，三人回到John的住所聊天。在聊天中Bill和Taffy为John演唱了曾经共同谱写的一首歌曲，作品灵感来自于他们结伴开车到马利兰途中经过的那条乡间小路，后来他们又把歌曲的背景改为西维吉尼亚，因为Bill的一位朋友在信上老是对西维吉尼亚的乡间景色赞美不已。不过由于歌谣第二段以当时的道德标准而言太过于开放，内容中甚至提到了一位裸女，心知一定会被广播界禁播的Bill和Taffy也因此一直不敢公开发表。听过演唱的John Denver立即灵感泉涌，于是三个人整夜未眠为这首歌改头换面，到了清晨六点钟大功告成之际，他们决定把它收录到John的下一张专辑里，这首歌，也就是“Take me home, country roads”（图2）。

图1

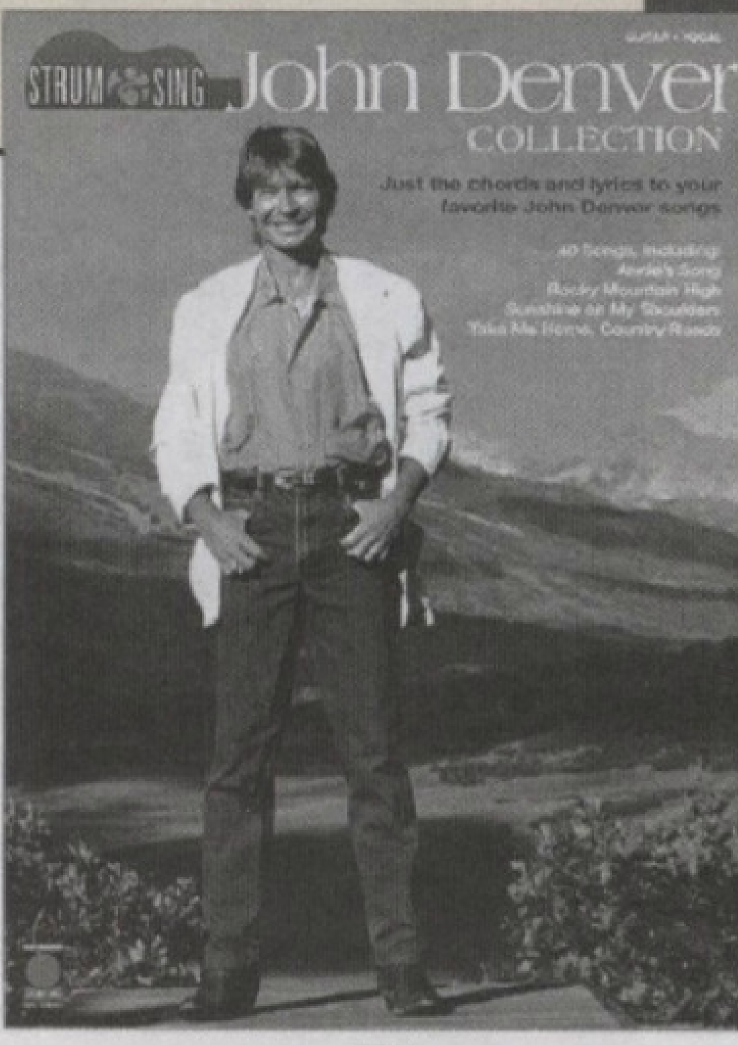


图2

1971年春天推出的“Take me home, country roads”单曲虽然总排行仅第八名，并没有拿到年终冠军，但是却为John的第四张专辑赢得百万金唱片，John Denver终于成为一个响亮的名字。更重要的是Country Roads已经为John Denver打开了一扇大门，一向喜爱田园生活的他从此踏上传颂自然之美的道路，而仿佛一夜之间所有美国人也都纷纷开始重返大自然的怀抱。John Denver广受大众喜爱的巨星地位毋庸置疑，能有多少人的唱片销量过数亿？但是视John为田园诗人的歌迷们恐怕想不到，风格介于民谣、乡村与软性摇滚之间的John Denver，却从来没有得到过业内人士的认可。乡村歌坛从不承认他是个乡村歌手，而摇滚圈也没有接纳他的雅量，90年代John Denver的事业和家庭陷入低谷后这些情形尤其凸现，这恐怕给John Denver带来了难言的痛苦和落寞。1997年10月12日，在没有告知任何人的情况下，已经被吊销飞行执照的John Denver，悄悄地登上了他的小飞机，就此飞向了他生命的终站——加

州外海。没有人知道真正的失事原因是什么，是机件的故障，天气的影响，还是仅仅因为他自己？但是，这一切都已经不再重要，他已在歌迷们的心中留下了永难磨灭的回忆（图3）。

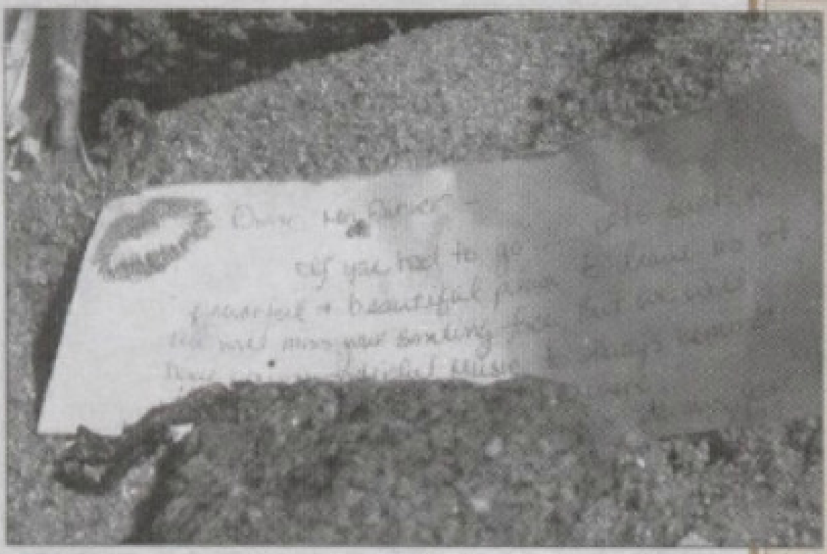


图3

贯穿《侧耳倾听》整片内在灵魂的正是"Country Roads"，本名阳子重新演绎的这首歌曲少了一份漂泊的放浪，多了一份青涩的憧憬，在小提琴琴弦跳跃指间流淌出的旋律中，少女稚嫩的声音将观感推向高潮。这是最真实平凡故事中不平凡的情感，能和一个人在心灵上一起成长，是如此幸运而快乐的事，

图4

侧耳倾听吧（图4）！不要错过心灵真实的音节（http://www.spcmusic.net/cartoon.asp?mp3_id=334&cd=1）。

EMU 音乐站

"SPC音乐网"（http://www.spcmusic.net）是以VGM（Video Game Music）音乐收藏的主题网站，国内有关EMU音乐专门站点极其有限，像"SPC音乐网"这样独立坚持的几乎绝无仅有。网站上收集的主要是原汁原味的视频游戏音乐，也包含了许多经典游戏的OST（Original Sound Track）唱片，以及少量经典动漫的音乐OST和印象集（如上文提到的《侧耳倾听》原声集）。

事实上许多热爱音乐的人都会有意无意忽视游戏中的音乐，其中重要原因是由于早期游戏机的声音硬件限制太大，游戏中实际表现出的效果和原音乐作品有巨大差距。也因此诞生了以原声CD或磁带等介质作为载体发行的OST，其实OST的做法就是要还原音乐家原作的本来风貌。随着3DO的次世代主机开始，游戏机广泛使用CD-ROM，CD-ROM的引入使游戏音乐表现逐渐达到应有的水准，而近几年来XBOX、PS2、NGC声音硬件不断提升，目前游戏中音乐实际效果已经并不次于专门为游戏发售的OST。然而难以令人释怀的是那些较早期游戏的音乐，由于硬件的限制它们基本都是采用序列文件的形式存在，也就是说音乐实际上是依靠早期游戏机声音硬件模拟出的，其效果可想而知。所以许多人都以为早期的游戏音乐不过是电子音的吱吱呀呀，这其实是一个绝对错误的印象。实际上正是由于硬件的限制，游戏音乐家为了最大程度实现理想，往往会努力将乐曲的旋律做到极致。音乐的灵魂就是动人的旋律，其它元素只是对它的丰富，早期游戏音乐所拥有的正是那些听似简单其实犹如天籁的旋律。对于拥有一块高端声卡的PC玩家而言，音乐播放的情况已经得到了极佳的改善，想象一下创新AWE64与软声卡播放MIDI文件的区别吧，推荐试听史上最传奇的RPG游戏，SFC主机"Chrono Trigger"的SPC音乐，尤其是那首"Corridors of Time"，感受64kB文件带来如美酒般醉人的律动（**http://www.spcmusic.net/emu_particular.asp?id=117**，播放EMU音乐所必需的"Winamp 2.9X＋DFX插件"的组合（图5）：http://www.hanzify.org/?Go=Show::List&ID=4435）。

图5

"Video Game Music Archive"（http://www.vgmusic.com/）是以VGM音乐收藏的英文网站，它的特色在于根据主机音乐分类相当清晰，对于收藏的每一首音乐的相关资料都有整理，使得网站内的音乐搜索精确而便利。此外网站最大的特色在于所收集的音乐文件都已转为计算机上标准的midi序列文件，如此用户不必安装任何专用软件，直接使用Windows Media Player播放即可。

"SNESmusic"（http://www.snesmusic.org/v2/）网站同样是一个很好的补充，它的特色在于专，所收集的音乐只针对于任天堂的SFC主机，专而精、精而全，网站的数据之全值得欣赏。

"Game Music Revolution"（http://www.gmronline.com/index.asp）网站并不提供游戏音乐的下载，网站其实是一个游戏音乐CD的数据库，用户可以搜索曾经发售过的游戏OST、Image等各种音乐CD的数据，对于游戏音乐的收藏有相当大的意义。

芬醇的吟唱

《天生杀人狂》是一部相当暴力及血腥的电影，绝对的儿童不宜，甚至习惯于主流意识形态的成人同样不宜，尚未看过的同学不妨干脆放弃。不过在这部充斥着让人心惊胆战、暴力气氛和意识的影片中，有一个唯美的场景让人无法忘怀：山谷中寒风呼啸，两只流血的手紧握在一起，一条白纱巾缓缓飘落山谷，白纱巾在深不可测的谷底自由飞扬，而上面是一对自由激情的新人，此时Bob Dylan（鲍勃·迪伦）适时地轻轻吟唱，"You belong to me"。

摇滚诗人Bob Dylan几乎影响着每个拿过木吉他的人，是真正能够震撼青年们心灵的歌声。正如许多人认为"这

人简直不会唱歌！”Bob Dylan 的声线其实并不出色，只能称之为独特。他粗犷的音质鼻音浓重，低吟时的嘶哑让人生腻，有人说他的声音犹如浇过硫酸的嗓子其实是十分传神的形容。此外Bob Dylan 的歌常常简单得近乎干净，只有一把吉他加上个口琴，他的吉他弹奏同样强劲而粗放、几乎不加修饰，而原本清亮的口琴在他口里也变得音色黯哑，直刺人心房。这些都让初次听到Bob Dylan歌声的人觉得难以入耳。但是Bob Dylan 的音乐真诚而有个性，简单却附着灵魂，没有肤浅的说教、无病呻吟的矫情，他的歌词具有深刻内涵和品位，改变了摇滚乐原来那种低俗的趣味，他通过深厚、丰富、完全诗化、抒情化的歌曲主题，使听众随着音乐表现出来的原始冲击力感悟到摇滚乐的那种容易被忽略掉的神韵，从而创立了全新的民间摇滚风格。如唱似说的歌词，尖刻的诗句，伴随着Bob Dylan刺耳的“破锣嗓子”，震撼你的窗户和墙壁，震撼着你的心灵（图6）。

图6

在Bob Dylan众多的代表作品中，“You belong to me”虽然并不被提起，但却是一首被无数歌手翻唱，被无数电影引用的经典情歌。例如乡村女歌手Pasty Cline凭借它曾获得年度十大金曲，她的乡村式大气的演绎确实让人陶醉；而在电影《蒙娜丽莎的微笑》中，Tori Amos 重新演绎的“You belong to me”化身为一首爵士歌曲，更是展现了罕见的爵士柔情；这首“You belong to me”的最新版本则是Jason Wade 在电影《怪物史莱克》中的全新演绎，相较于Bob Dylan而言，Jason Wade的嗓音更加富有磁性，更加温柔动人，带有更明显的流行元素唱风，也恐怕更受80年代后年青人的欢迎（图7）。

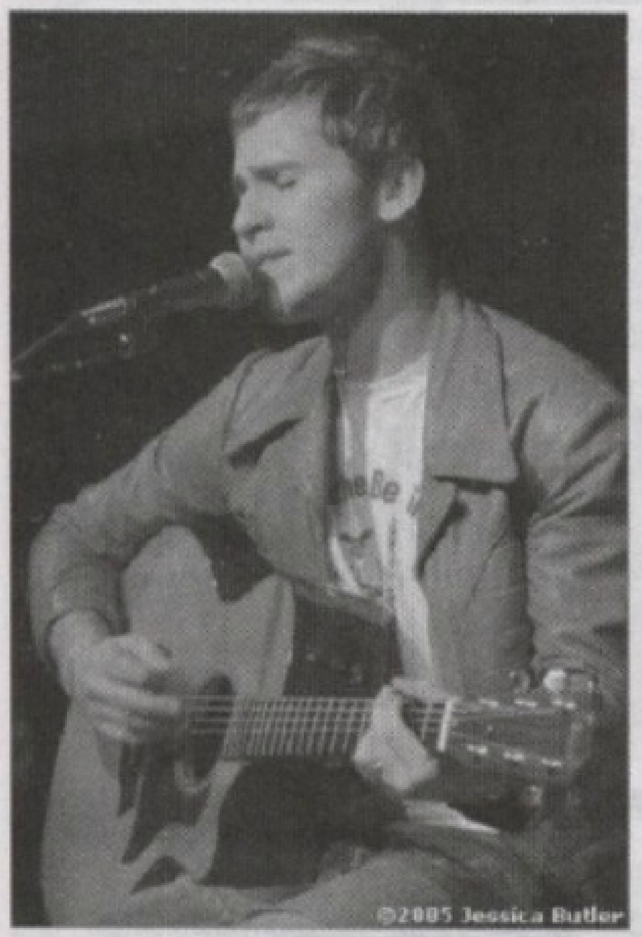


图7

在线音乐站

“汤姆和黛丝”（http://www.tomdaisy.com/）其实本是一个展现风格的个人设计网站，但是笔者更愿意将其作为放纵身心，聆听在线音乐的秘密之地。“汤姆和黛丝”无疑是精美绝伦的，网站设计者显然把握了完全属于自我的风格，并将其完美地表现出来，更难得的是网站元素整体气质的高度一致，图片、动画……尤其令人赞赏其音乐集的选用，它无疑是设计者潜藏内心多元化艺术气质的一个解读。

“汤姆和黛丝”选用的音乐其实并不多，目前为止只有仅仅20首而已，但是这区区20首歌曲里却蕴藏了复杂多变的音乐风格和元素，包含各种音乐流派。既有上文介绍的摇滚诗人Bob Dylan演绎，民谣风格的“You belong to me”，又有摇摆乐钢琴家Nat King Cole用他充满磁力的嗓音，缓缓吟唱的情歌“I wish you love”，听众尽可在此曲中一睹这位“Mona Lisa”原唱的爵士风采；既有法国二人电子组合“Air”奇幻迷离、空灵跳跃的电子乐曲“Universal Traveler”，又有古典大师肖邦的美妙卓绝，动人心魄的钢琴弹奏“B小调圆舞曲”；无论是猫王的第一部电影配曲“Love Me Tender”，还是游戏Silent Hill的配曲Promise……这些歌曲都不愧是传世的经典。最为难得的是这么多风格、流派的音乐放在一起，其整体营造的气氛却出奇的一致，跟网站中松弛、闲适、慵懒的内在气质契合得天衣无缝，给人感受就犹如放在长长懒椅边那杯香浓咖啡（图8）。

“Music974”（www.music974.com）是个性十足的在线音乐收听网站，网站整体风格偏向于摇滚和电子音乐，着重于音乐风格和个人品味的结合，其特色就在于网友可以在网站上建立自己的My station，在网站提供的音乐专辑中选择不同的歌曲，最终合成属于自己独一无二的音乐选集。这是一种相当棒的在线音乐收听的DIY方式，也同时是了解他人心情、品味，以及他人了解自己的极好方式。非常棒的在线音乐收听站点，不容错过。

“喜糖音乐”（http://www.shedance.net）是两位音乐人主持的在线音乐站点，所以同样是个人风格凸现的音乐站点，网站的特色是两位音乐人自己原创制作的音乐，以及他们定时作为音乐DJ主持的在线音乐收听节目，这些可都提供了录音棚的录音下载哦，质量相当不错，收听原创是一种不能替代的感觉。

“水滴音乐”（http://music.nbjyc.com.cn/）的音乐下载或者收听固然引人，但是更重要的是网站上收集的大量英文歌词。由于此次介绍的网站内包含了大量英文歌曲，因此一个查抄歌词的网站必不可少。此外网站的新音乐试听非常棒，而在线音乐收听放在附带的论坛中，和其它在线收听网站略有不同。P

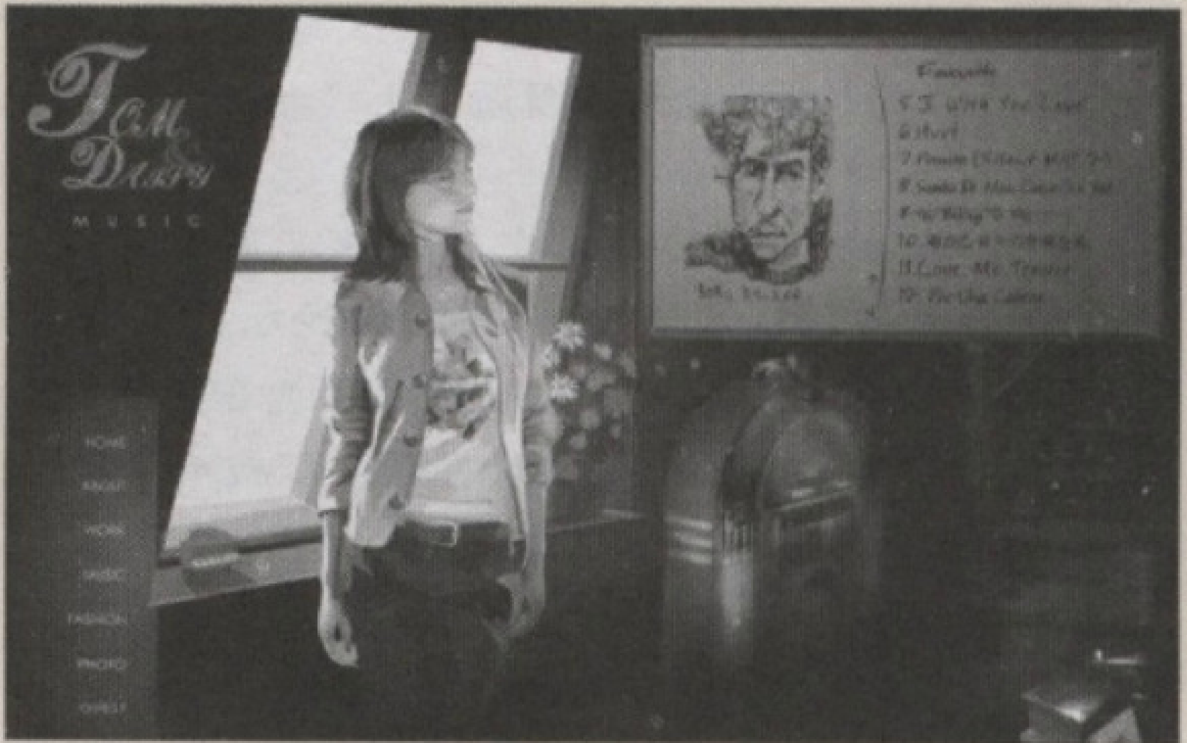


图8

■北京 哈里路亚

恋爱盒子

运营公司：龙图智库

游戏类型：大型休闲类网络游戏

官方网站：http://love.online-game.com.cn/download/form.asp

“传说中的”时尚类休闲交友网游《恋爱盒子》于2005年7月26日下午5时正式开启内测，服务器名称为“甜蜜盒子”（图1）。得知这一消息的笔者自然不会放过这一号称以恋爱交友为主打的休闲游戏。虽然没有内测号，但“潜伏”在附近网吧一整天的我还是幸运地找到了一位玩家，伴他度过了3天“郁闷的”恋爱之旅（图2）。

图1

图2

客观地说，游戏的创意还是不错的：将现实中的交友恋爱，转化为游戏里的虚拟互动，带给玩家另类的新鲜感受（图3）。在恋爱盒子的世界，每一位玩家都是独特的、唯一的。化身为Q版娃娃，好好地打扮自个一番，陪MM一起逛街、和GG一同玩mini游戏，期待意外的邂逅……

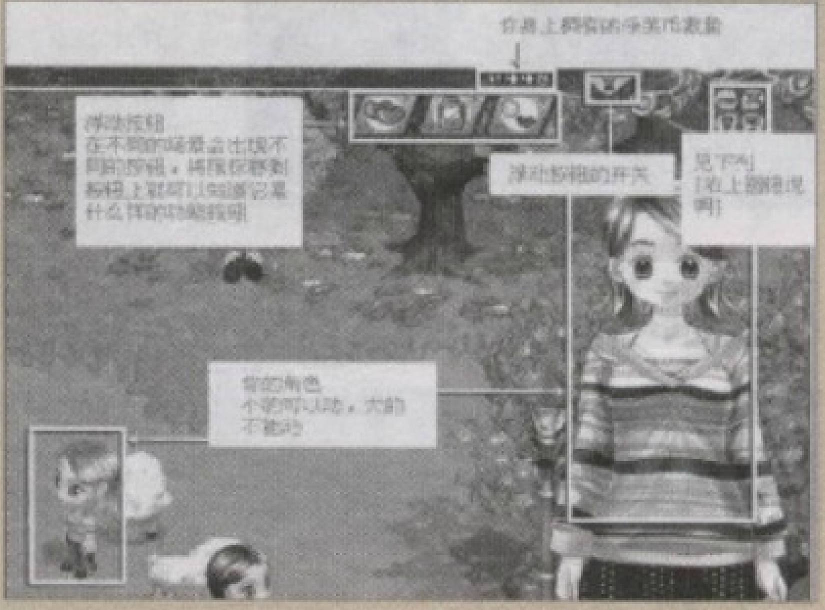


图3

但服务器的“非正常性抽筋”（俗称“回档”）将游戏的乐趣大打折扣。短短3天，每天都能听到玩家在游戏和论坛上的抱怨声——服饰、金钱、技能等从无到有，又从有到无——可怜我那位朋友，3天不眠不休地泡在游戏里，全部努力化为乌有……而GM或有关负责人作出的相关解释或承诺并没有令玩家满意，导致部分玩家集体在游戏示威，而后删除自己身上的服饰……

至截稿时止，服务器的抽筋仍在继续……

魔牌

运营公司：久游

游戏类型：小型休闲类网络游戏

官方网站： http://mopai.9you.com/

以西方神话传说为背景的"万智牌"是由美国宾州大学数学教授李察·加菲尔（Richard Garfield）博士精心研究发明的一种集换式纸牌游戏，可供两人以上参与。其特点是技巧性强、具有浓厚的战略意味，集桥牌和棋类运动精华于一身，并辅以千变万化的阵法、复杂的随机变化和挑战性，使参与者获得无穷乐趣，并得到智力上的锻炼（图4）。

图4

图5

而"魔牌"则是国内首款仿万智牌的数码卡牌集换类休闲网游（NTCG），卡牌的对决是其最大乐趣（图5）。刚进入游戏的玩家每人手里都只有一组"卡堆"，同一属性的卡堆都由同样的卡牌组成。这样一来，如何利用卡堆中的每一张牌就成了所有玩家共同关注的问题（图6）。一些玩家已经率先摸索出了战斗中常用的一些小技巧，比如魔法牌应放在靠前的位置，在适当的时机要当机立断地"洗牌"等。

图6

蝙蝠侠·前传

下载地址： http://img.games.tom.com/images/2005/mini/0629/20050629bianfu.swf

操作指南：小键盘区的"↑↓←→"控制方向，S出拳，D出腿，A使用道具，空格键跳跃（空中按住空格键不放为"浮空"）。

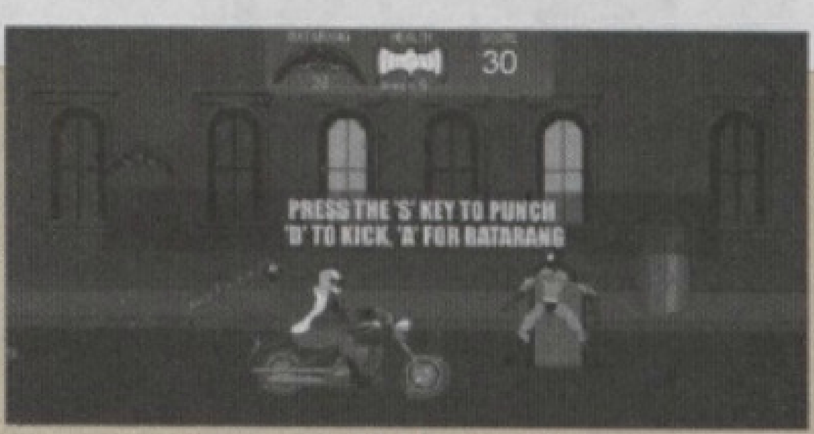


图7

《蝙蝠侠前传——侠影之谜》2005年6月12日于英国伦敦首映，其后热潮席卷全球，在世界范围内又掀起了一股新的蝙蝠侠之风。本Flash即是同名电影的游戏版本（图7）。在该作中,玩家将扮演漫画和电影中的英雄——蝙蝠侠,并亲自经历他的冒险过程。游戏中多多利用空格键跳跃时在空中的浮空，将是克敌制胜的关键。

灵动嘻哈外传·正式版

下载地址： http://www.10flash.net/full_2980.html

图8

操作指南：W、A、S、D为移动，攻击J，跳跃K，疾行→→，疾风斩→→+J，飞空→↓→+J，陨落（飞空中）↓+J，魔沙（壹式）↓→+J，龙惑（贰式）魔沙中+↓→+J，龙咬（叁式）龙惑中+↓→+J，重刺→+J，必杀·炎龙之风↓↓↑+J（MP100），超必杀·龙祥暴烈↓→↓→+J（消耗MP130+LV4）。

当当当，各位看官看过来啊——在《大众软件》2005年16期"网罗天下"里介绍过的《灵动嘻哈外传》终于推出正式版啦（图8）！与之前试玩过的Demo不同，在正式版里不仅有片头CG、剧情介绍、武器选择，游戏画面还着了色（之前是黑白版的），背景音乐还是一如既往的棒啊！ P

从64位到双核心——Intel高端桌面处理器及芯片组测试

■晶合实验室 小虫

桌面处理器发展进入新时期

2000年11月21日，Intel发布了第一款Pentium 4处理器，将主频提升到1.5GHz。2002年11月，Intel推出P4 3.06GHz，不仅使桌面处理器突破3GHz，还首次结合HT（超线程）技术提出了逻辑处理器概念。那时Intel可谓春风得意，不仅在主频竞赛上远远领先竞争对手，在性能方面也具备一定优势。一些业内人士还乐观地预测，90纳米工艺的Prescott可在3年内将频率提升到10GHz！

近3年过去了，Intel处理器的最高主频（不包括超频）仍停留在3.8GHz，且于2004年底宣布4GHz的P4计划流产，当年的豪言壮语回想起来更像是放卫星。几年来，Intel采取许多手段来提升性能，包括2次增加针脚、2次提升制造工艺、3次提升外频、增加缓存、开发逻辑处理器等，但3.4GHz似乎是P4难以逾越的瓶颈，以上方法已不能带来明显性能提升，昂贵的、1066MHz前端总线、2MB三级缓存的P4 EE 3.46GHz充分地证明了这点；而频率一旦超过3.5GHz，发热量即达到115W的临界状态，工艺的改进也帮助不大，风冷散热和主板供电都开始出现问题；Prescott核心虽在改针脚后带来PCI-E总线的革新，但仍不能掩盖性能相对同频Northwood几乎没有提高及发热量急剧增加的缺陷。

主频提升难以为继令P4的Netburst架构变得尴尬，这个基于超长管线设计的架构本来就以提升主频为特长，它怎样应对对手的下一波攻势？屋漏偏逢连夜雨，傲慢的Intel还坐失64位桌面处理器的发展契机，使AMD Athlon 64的上市时间比64位P4提前了一年半之久。由于微软不愿重新开发64位桌面系统，Intel的64位指令集EMT64不得不郁闷地兼容了AMD 64（事实上二者要找出区别来相当困难），当了一回技术上的跟跑者。

虽然桌面双核处理器的概念同样由AMD先提出，不过这回Intel的产品却抢先上市。有了64位判断失误的前车之鉴，Intel这次的态度无疑要积极多了。尽管如此，Pentium D、Pentium EE的推出仍显得仓促，由于需要北桥对两颗物理核心进行协调，它们需要新的芯片组来支持。而AMD的双核Athlon 64 X2系列处理器采用内置Hyper Transport总线连接两块物理核心，可向下兼容Athlon 64的芯片组。

从唯我独尊到兼容竞争对手技术，从不屑一顾到抢先发布产品，Intel的态度变化值得回味。有趣的是，虽然原因各不相同，AMD和Intel主打处理器都先后不再直接采用主频来标称。目前，桌面双核处理器的最高频率仅为3.2GHz，要比单核的3.8GHz低不少，主打产品更是低于3GHz。主频的概念正在淡化，越来越多的服务器技术进入桌面，处理器的开发重新回到提升执行效能的理性道路上，对于用户的区分、定位也比以往更明确。

当前Intel中高端桌面处理器产品线简述

双核处理器的推广首先得感谢微软，服务器的多处理器操作系统是要额外收费的，而PC用户可在原有操作系统上平滑过渡到4块逻辑处理器。

Intel的普及型双核处理器抛弃了“Pentium 4”，采用“Pentium D”作为新系列型号，和移动版Pentium M相呼应，“D”代表“Dual Core”即双核心（图1）。Pentium D系列包括820、830、840三款，主频分别为2.8、3.0和3.2GHz（国外报价241、316、530美元），它们可视为两颗Prescott核心去掉超线程单元之后集成的产品。值得注意的是，Pentium D 820在国内的零售报价约2200元，比P4 630约贵100元，送测产品已采用零售包装。Pentium D 8XX系列处理器直指AMD产品线的

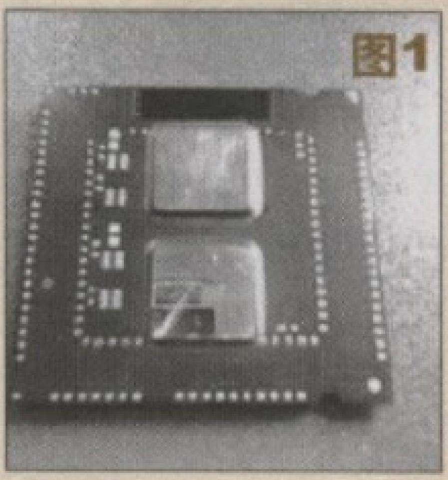


图1

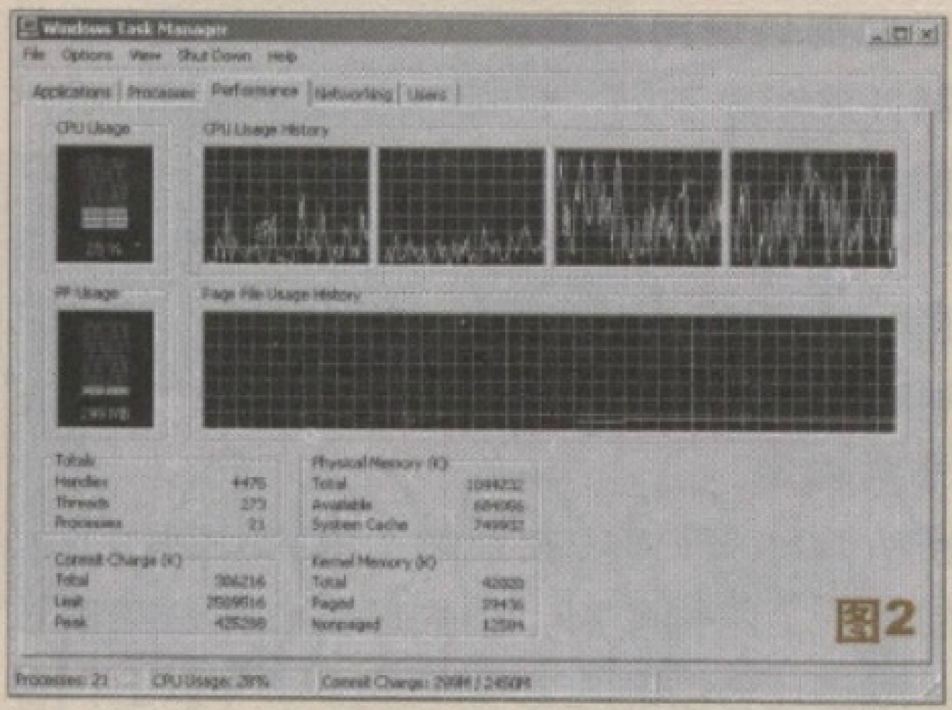


图2

空缺，有望使Intel扭转中高端处理器性价比低、执行效能不高的尴尬局面，而这些正是AMD曾赖以抢占市场而又可能渐渐失去的优势。

高端双核处理器目前只有Pentium EE 840（3.2GHz）一款，这个新的至尊版和Pentium D采用相同的开发代号“Smithfield”。与P4 8XX系列相比，Pentium EE只是多了超线程支持，因此操作系统里它会显示有4块逻辑处理器（图2）。虽然Pentium EE的成本比Pentium D不会贵太多，但从定位上Intel肯定会拉开差距，更重要的是前者不能在相对便宜的945系列芯片组上运行，这决定它至少在价格上还是“至尊”的。

表一：参测处理器特性简表

处理器	主频 (GHz)	前端总线 (MHz)	工艺 (nm)	针脚	电压 (伏)	二级缓存	三级缓存	双核心	超线程	EMT64
Pentium EE 840	3.20	800	90	LGA775	1.20～1.40	2X1MB	N/A	√	√	√
Pentium D 820	2.80	800	90	LGA775	1.20～1.40	2X1MB	N/A	√	N/A	√
P4 EE 3.73GHz	3.73	1066	90	LGA775	1.25～1.40	2MB	N/A	N/A	√	√
P4 660	3.60	800	90	LGA775	1.25～1.40	2MB	N/A	N/A	√	√

单核心的P4 5XX、6XX我们在2005年第12期杂志中已介绍过，两个系列的最高频率都是3.8GHz，5系列主频从2.8GHz起跳，编号从52X到57X，而6系列主频从3.0GHz起跳，编号从63X到67X。它们主要的差异是6系列拥有2MB二级缓存，而5系列只有1MB；6系列支持EMT64、动态节能、数据执行预防技术，而5系列不支持。但现在情况稍有变化，新的5X1系列处理器主频和5X0相同，不过支持EMT64和数据执行预防技术。这样，从高端的至尊版到低端的赛扬D，Intel完成了产品线的一次彻底更迭，使2005年下半年的所有主打处理器全部支持EMT64。不过，现在的P4型号繁多，编号和主频又不能直接对应，对普通用户购机时识别产品增加了很大难度。

另一方面，AMD于2005年7月推出了新的90纳米工艺、代号San Diego、2.8GHz的Athlon 64 FX-57，这块强大的处理器几乎在所有应用测试上将对手甩在身后。现在形成了Athlon 64 X2 4800+、Athlon FX-57、Athlon 64 4000+对抗Pentium EE 840、P4 EE 3.73GHz、P4 670的局面，主频上仍是Intel明显占优，性能则处于下风。我们对这样的横纵向直接对抗充满期待，不过由于种种原因AMD系统遗憾地缺席了本次测试。

Intel955X、945系列芯片组及相关主板

同时推出高端、主流芯片组已成了Intel的惯用手法，这次面世的是955X和945系列。945系列包括945P、945G，目前已有7块Intel原厂主板，而955X只有2块。955X和945系列主要有3个区别：955X支持Pentium EE而后者不支持；955X支持最大8GB内存，而后者最大4GB；955X支持内存平行管线技术（iMPT），可加快多核心处理器的内存读取。事实上，不经过测试也可预测到二者的实际性能差异会非常小。

相对前辈925X和915系列，955X和945系列增加了双核处理器支持，而内存仅支持DDR2，并正式支持DDR2 667甚至DDR2 800；新的ICH7南桥支持6个PCI-E插槽，甚至可提供第二个PCI-E X16插槽，ICH7R支持软件RAID5；串行传输界面提高为SATA II，可实现300MB/s的外部传输速率。

955X和945系列芯片组的最大对手来自NVIDIA。nForce4芯片组支持10个USB 2.0接口，而955X、945系列仅支持8个；nForce4支持3个PCI-E插槽，而955X、945系列支持6个；不过nForce4还不支持Matrix RAID。nForce4的杀手锏是硬件防火墙及关键的SLI技术，Intel和NVIDIA交换芯片组授权的主要原因，就是NVIDIA为AMD平台开发的SLI系统在3D性能方面有着Intel系统无法企及的高度。现在nForce4 SLI的Intel版已上市，相信可为Intel在高端3D娱乐性能上争回不少尊严，但同时它的强大一定也会让Intel头痛。

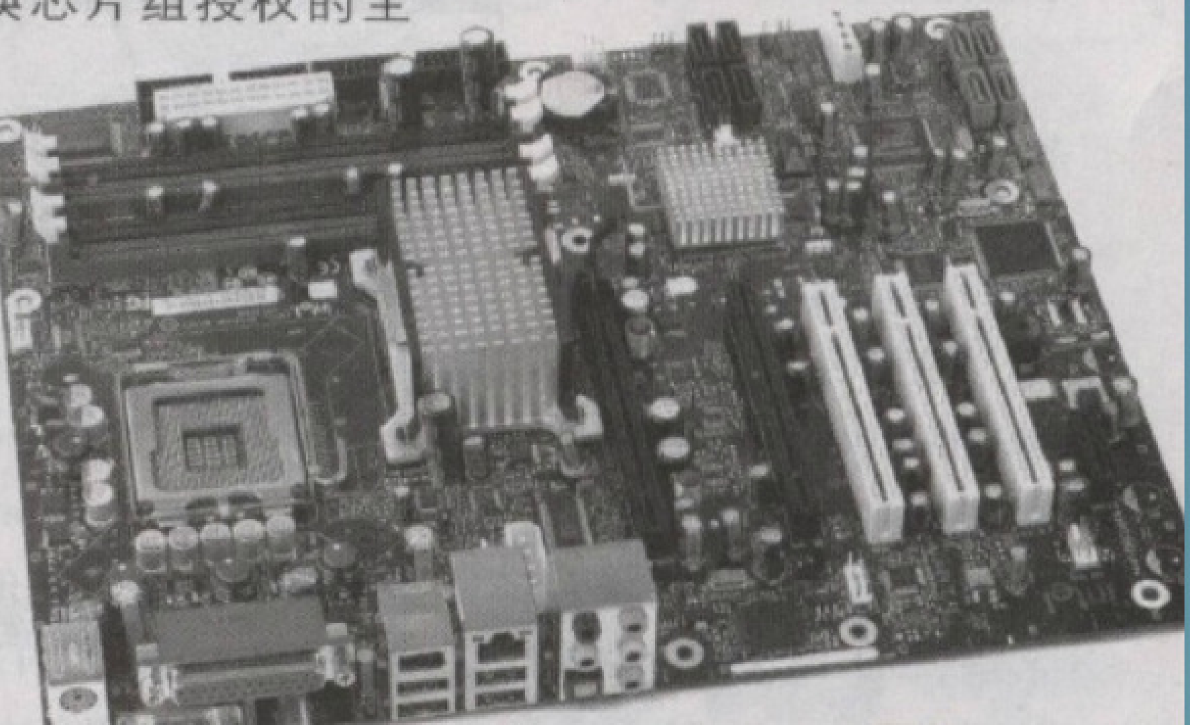


图3

Intel此次随CPU送测的原厂主板为D955XBK（i955X+ICH7R）（图3）和D945GNT（i945G+ICH7R）（图4），后者已采用零售包装。D955XBK采用黑色PCB板，而D945GNT为绿色，最显著的区别是前者拥有两根PCI-E X16槽，并增加了D型增强供电口。这两根插槽经过测试均可输出显示信号，不过还不支持SLI功能，但估计Intel不会让游戏迷们等

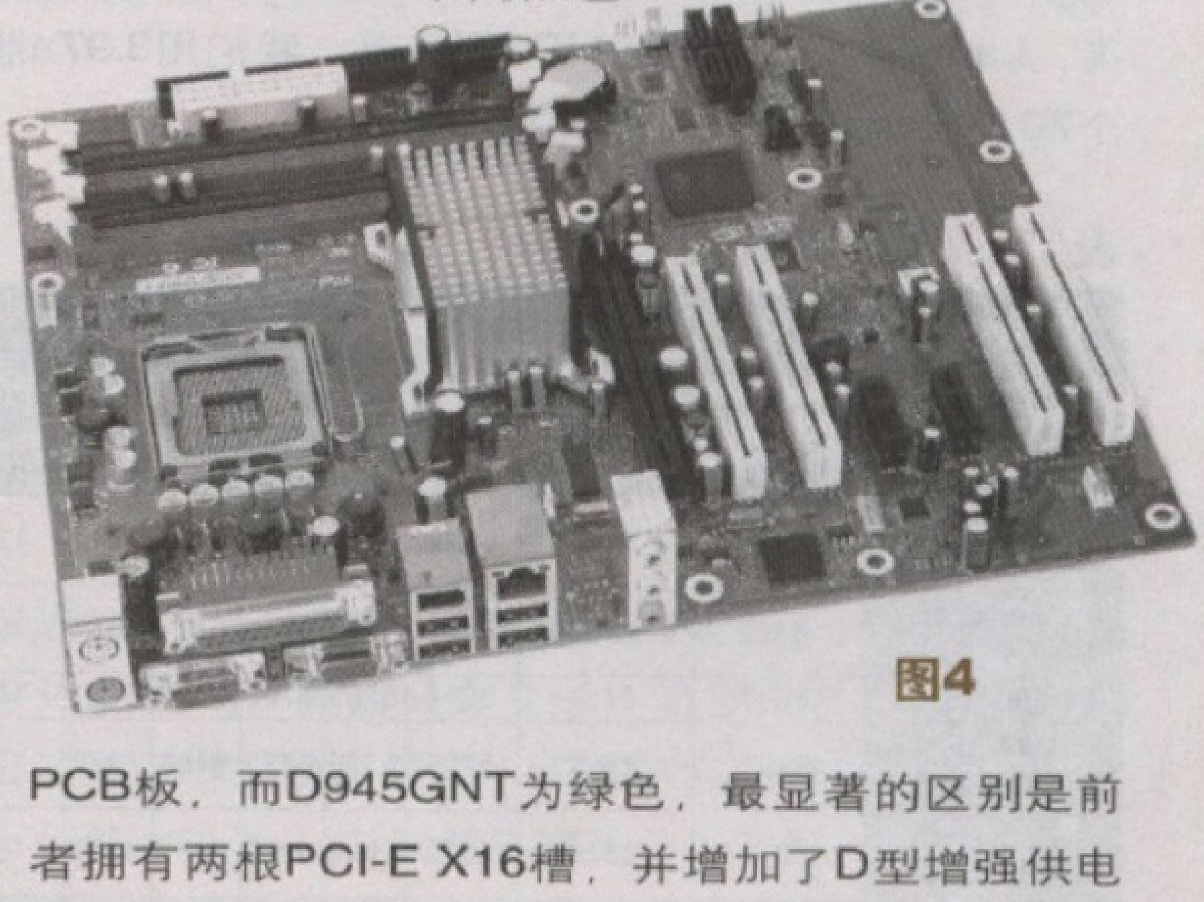


图4

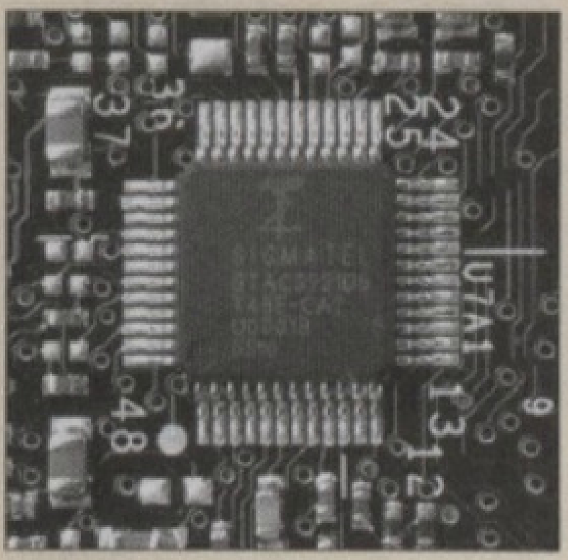


图5

太久。两款主板都采用了四相电路供电，在每一相回路都采用了高品质三洋固态电容和优质电感线圈。板载芯片基本上相同：千兆网卡芯片为Intel PC82573V，德州仪器的TSB43AB23支持3个IEEE 1394接口，Sigmatel的STAC9220X5音频控制芯片能提供8声道高质量音效输出（图5），Silicon Image Sil3114CTU芯片支持4个额外SATA接口。两块主板的做工都相当好，不过D945GNT相对简化许多，估计成本要低20美元以上。

性能测试及分析

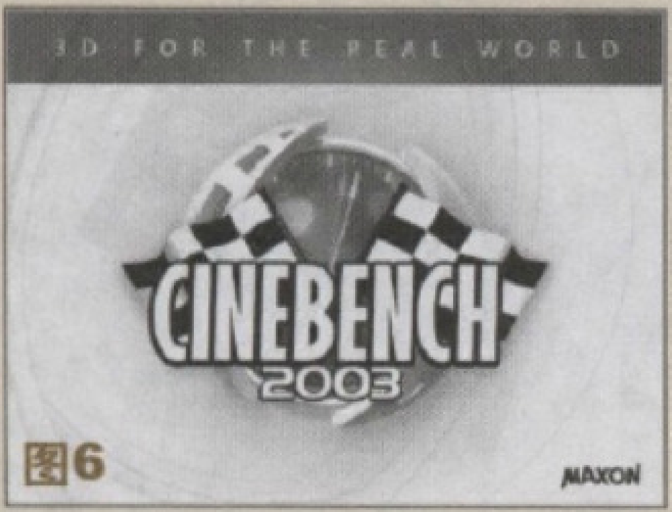


图6

本次测试主要包括4款处理器和3款芯片组，分别是Pentium EE 840、Pentium D 820、P4 EE 3.73GHz、P4 660和Intel D955XBK、D945GNT、华硕P5ND2-SLI Deluxe主板（nForce4 SLI Intel版），基本将Intel中高端平台一网打尽。其他配件包括美光DDR2 533 512MB×2、GeForce 7800 GTX显卡、迈拓MaxLine III 250GB硬盘；操作系统为英文Windows XP SP1（为兼容Winstone测试软件），安装DirectX 9.0C，主板驱动采用Intel INF 7.2.1.1003、显卡驱动采用77.72 WHQL版。

为更好地衡量新处理器的性能，我们加入了一些新软件，个别旧的测试软件也调整了测试方法。CINEBENCH 2003（图6）能很好地支持逻辑处理器的运算，我们用它测试多处理器渲染基准场景所用的时间；Photoshop CS用来对一幅TIFF图片进行大规模组合滤镜测试，通过Runtime软件来记录完成时间；DivX6.0是7月份新推出的版本（图7），视频编码速度、画质较5.21版均有明显提高；Lame是公认最好的MP3编码器，我们用3.97a版将一个701MB的WAV文件编码成MP3。

Intel双核处理器仍使用风冷散热，较先前P4 EE 3.73GHz的散热器并无明显不同，但进行高负荷运算时噪声非常大，可形象地比喻为隔壁在装修的感觉。D945GNT搭配Pentium D 820的组合相对就好得多，大多数状态下噪声都很轻，但一定要使用自动调速。总的说来，风冷仍可给目前的Intel双核处理器提供足够的散热性能，它们在实际测试中都非常稳定。

3.2GHz的Pentium EE 840在视频、2D/3D创作上的出色表现给我们留下了深刻印象，多物理核心在这些领域具有明显优势，成绩比P4 XE 3.73GHz高14.8%以上，音频编码上没有体现优势应该是Lame仍不支持多处理器计算的缘故；而在日常办公、3D娱乐领域，高主频P4 660、P4 XE 3.73GHz仍有一定优势。nForce4 SLI Intel版在绝大多数测试项目上领先于955X芯片组，将对后者形成强大威胁；955X在和945G的直接对抗中几乎没有体现出优势，个别项目还处于下风。Pentium EE 840和Pentium D 820的性能差异在6.8%～31.9%之间，而在日常办公、3D娱乐方面差距普遍较小。

我们非常欣喜地看到新的双核处理器在视频、2D/3D创作方面的突出表现，当然这跟这些领域采用的软件很早就支持并行计算有关，因此也可乐观地预期，未来双核处理器在游戏和办公领域也会获得应有的性能提升。其实我们早已厌倦无休止的3D性能竞赛，双核处理器的出现给了一部分用户全新的选择，他们可用低于高频处理器的价格买到双核产品，并立即获得更好的并行计算能力和稳定性。在中高端处理器的对抗上AMD仍占有先机，而芯片组方面NVIDIA正成为越来越大的威胁，但身处夹缝的Intel通过64位、双核的亡羊补牢也显示出了不可忽略的决心。Pentium D系列可凭借价格优势杀出一条血路，但影响力的大小还取决于双核系统的市场推广情况，Pentium D 820已完全具备成为市场上最受欢迎产品的条件。

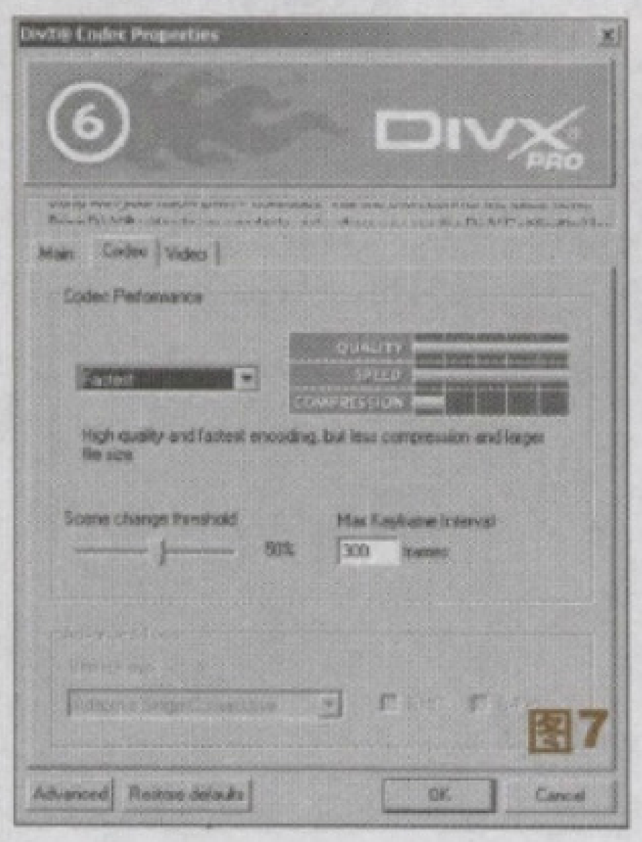


图7

表二：测试成绩表

测试软件	CC Winstone 2004 v1.0	Business Winstone 2004 v1.0	PCMark04 v1.3.0					SiSoft Sandra V2005.1.10.37					3DMark-05 v1.2.0		CINEBENCH 2003	Photoshop CS v8.0	DivX6.0 Pro	Lame 3.97a
测试项目			PCMark	CPU	内存	显卡	磁盘	Dhrystone ALU (MIPS)	Whetstone FPU/iSSE2 (MFLOPS)	磁盘 (MB/s)	整数内存带宽 (MB/s)	浮点内存带宽 (MB/s)	3D Mark	CPU	场景渲染 (秒)	执行时间 (秒)	3000帧视频编码 (fps)	701MB WAV文件编码 (秒)
Pentium EE 840+nForce4 SLI	33.4	25.6	5926	6133	5237	9432	4844	19009	7900/13558	45	4533	4516	6953	5986	42.8	55.640	111.57	354
Pentium EE 840+i955X	33.1	25.7	5922	6141	5230	9410	4834	19026	7482/13484	45	4584	4584	6892	6073	43.3	55.985	110.82	363
P4 660+i955X	35.3	27.1	5604	5599	5736	9458	5021	10693	4435/7429	45	5022	5021	7409	5588	69.1	62.528	92.56	317
P4 XE 3.73GHz+i955X	36.2	27.5	5799	5796	6275	9465	4970	11070	4599/7720	46	6407	6383	7515	5719	66.6	60.139	97.15	305
Pentium D 820+i955X	30.3	23.9	5379	5664	4901	9383	4999	15208	4049/6919	46	5057	5055	6658	5458	56.6	68.433	101.94	412
Pentium D 820+i945G	30.2	23.8	5565	5685	4729	9392	4998	15208	4050/6917	45	5001	4991	6606	5354	57.1	68.846	101.59	402

注：所有采用时间计算的项目成绩越低越好。

献给学生族
——如何选择第一台笔记本

■北京 程鸿／漫画绘制 Tony

新学年开始，你最想要的电脑产品是什么？

很多人都会毫不犹豫地回答，“笔记本电脑！”

轰轰烈烈的价格战中，笔记本电脑（本文中也简称“笔记本”）从万元降到8000元，又降到6000、5000元，现在几乎所有的厂商都推出6000元以下的机型，并不约而同地将主要目标定位在需求日益强烈的学生用户。但对于刚走进大学校园的新生，以及即将走向社会的老生来说，该怎样选购第一台属于自己的笔记本电脑呢？

价格总在跌，品牌型号多得令人目不暇接。配置总在升，方方面面的试用、评测把一箩筐一箩筐的好话说了又说，眼花缭乱的我们无所适从。

在本期杂志中，我们不仅将向用户推荐定位准确、性价比突出的笔记本电脑产品，还将以事实说话，揭示笔记本低价浪潮背后的真相。更重要的是，我们希望能帮助用户客观认知一些热门技术的本质，坚持以需求去考核产品功能，不再困惑、不再盲从、不再上当。

购机之前 看清“鸡肋”

学生族买“本本”，首先图的就是实用。厂商鼓吹的许多新技术、新功能，固然有其先进的地方，但搁咱手里用不上，就是华而不实的鸡肋。本文将笔记本产品中最常见的4类“鸡肋”功能列出来，请大家慎重考虑。

高分辨率屏和镜面屏

分辨率，在多数人脑海里都是个越高越好的指标，所以超高分辨率的笔记本（比如在14.1英寸的屏幕上实现1400×1050的分辨率）往往被奉为“高配置经典”。诚然，超高分辨率对于需要作图的用户来说，意味着更大的操作空间和更精细的画面，但对于多数架着副近视眼镜的学生族来说，纤细的字体看起来只有痛苦——把分辨率设小让字体变大吧，画面又会变形，简直是花钱买罪受。

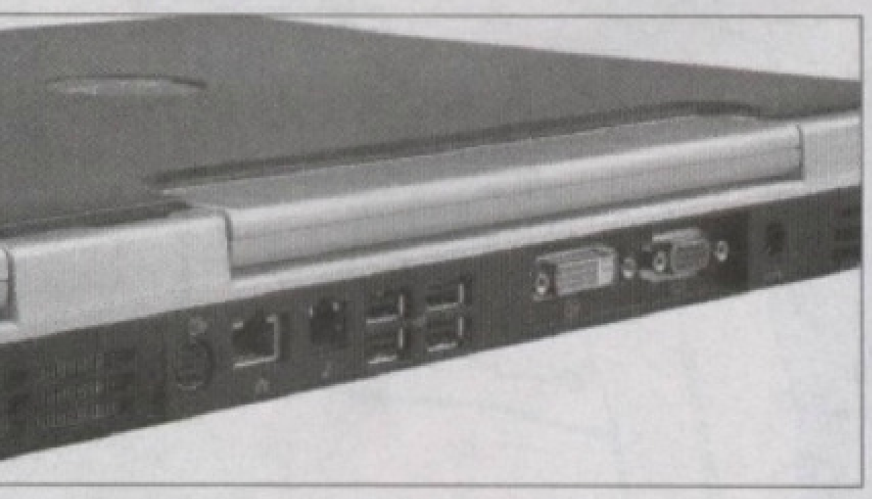
虽然笔记本的镜面屏和手机屏幕实现的镜面效果大相径庭，但笔者认为，二者都是噱头多于实用（本质上也都是依靠基于偏振光原理的增透膜，而非液晶面板的核心技术改进）。自2004年中有厂商首度推出镜面版笔记本

后，跟风而上的真不少，并且现在市面上打着镜面旗号的本本还都保持了一个“新技术产品”的优势价位。

的确，采用镜面技术的笔记本液晶屏亮度与色彩解析度都要优于普通的液晶屏，更适合在光线较暗的室内使用。但在光照下镜面液晶屏会出现强烈的反光现象，就连普通的日光灯照射下亦不能幸免。如果是在强烈的阳光下使用，屏幕的解析度不仅不见增强，反而会因为反光而变得模糊。镜面液晶屏还有一个问题是极易沾上指印和各种油脂，且“效果显著”，不易清理。最终用户往往觉得屏幕朝阳坐着阳光刺眼，逆光坐着屏幕刺眼，只有独自躲在昏暗的角落才能用得踏实。

多而不当的接口设计

在笔记本电脑的功能介绍中，外部扩展性是很重要的一项，USB接口的多少又通常是重中之重。笔者曾用过一款以扩展性著称的旗舰级产品，它史无前例地提供了多达6个USB 2.0接口：两个层叠在光驱的侧边，4个以2×2的矩阵密布在机身的后背。实际使用却发现，居然没有一处能方便地容纳2个直插式闪盘。不仅2×2的矩阵不可取，平行排列的3个USB接口如果间距设计不合理，也只能用到其中两个。另外，接鼠标的USB接口最好不要和散热口同侧，否则手心难免总是汗津津的。



2×2的USB接口能同时用上几个呢

红外设备之间的连接需要基本呈直线相对，有的笔记本电脑将红外接口安排在机身后背，这样极不方便。对照手机的红外接口通常装在右侧或顶部的情况，笔记本的红外接口设计在机身左侧是最好的选择。缺乏人性化设计的情况还常见于不起眼的麦克风——有的笔记本的录音孔设计在腕托上，看似比安排在顶盖或键盘上部更靠近用户，但打字时刚好会被手掌盖住，难以聊个畅快。光驱这个大家伙也会安“错”地方，有些笔记本将光驱位设计在机身正面，不仅不利于抱着使用，且开仓键也容易和周围的功能按键混淆。

总而言之，接口多寡固然重要，但真能派上用场才算有价值。以太网、电源、VGA/DVI/S端子输出、IEEE 1394这些常见接口，从连线的方便与否考虑，都不宜靠得过于紧密。

不开机听CD、MP3

笔者认为，从配置独立的播放控制键到实现不开机听CD，再到不开机听MP3，实在是舍本逐末。实现用笔记本光驱听CD所花费的成本，足够买一台高档MP3随身听了，效果还未见得比后者好。再者，不少笔记本都将音箱设计在键盘顶部或腕托处，在屏幕闭合的情况下，即使音量开到最大也都是带有讨厌的嗡嗡声。

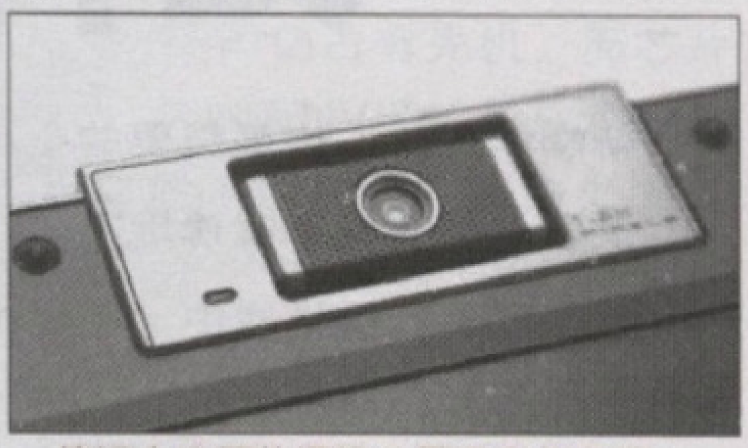
“亲密”的接口与尴尬的USB设备

倘若看到有人真像广告所示范的那样在航班上掏出一台笔记本但不开机，而是插上耳机怡然自得地听音乐，你会怎么想？

内置摄像头

内置摄像头虽然还称不上蔚然成风，但也被不少厂商作为噱头，美其名曰针对用户的视频交互需求。但实际用过之后就会发现，通常固定在屏幕上方的内置摄像头，纯属“聋子的耳朵”。

首先，这类内置摄像头即便能实现上下180度旋转，也无法调整到与正常坐姿的人脸垂直，像素再高，“大脸”的问题都无法从根本上消除。其次，固定的摄像头无法灵活调整，有些甚至无法手动控制对焦；没有照明辅助灯，在光线不好的环境下无法使用。再者，内置摄像头无法硬性关闭，在许多聊天软件上都会被加上摄像头标注，很容易被骚扰，甚至还有被网络入侵者控制遭到偷窥的危险。此外，用户普遍反映笔记本内置摄像头资源占用率较大，且有容易进灰尘，无法清除的问题。



笔记本内置的摄像头是否真的方便？

宽屏有利有弊 学生用户慎重选购

好处一：亮度、对比度更高，视角更大

宽屏的面板和4：3的标准比例面板没有本质区别，在切割效率上也近似。但宽屏的相对长度要比普通屏幕长，相对高度要低，因此安装在屏幕背后的光源能有更好的利用率——直观看来就是亮度更高，大屏幕LCD常见的四角和中心亮度不一致的现象大大减轻。由于灯管的照射距离变短，宽屏笔记本的画面色彩会显得更均匀，可视角度也更大。NEC推出的一款12英寸宽屏笔记本VERSA S3000就能实现水平178度的可视角度和320流明的最高亮度。

分辨率为1280x800的Pavilion_dv4000

好处二：更宽广的工作空间

宽屏笔记本电脑的分辨率一般是1280×800、1680×1050、1920×1200，而普通笔记本屏幕的分辨率都是1024×768。很明显，宽屏能显示的内容比普通屏多了30%以上，初接触宽屏都会有眼前豁然开朗的感觉。15英寸以上的宽屏甚至可并排放下两个800×1024像素的窗口，这对于经常使用Photoshop等有大量悬浮框的软件的用户来说，无疑极具诱惑。

好处三：看DVD更有临场感

屏幕纵横比为15：10或是16：9的宽屏笔记本在播放DVD影片时无须压缩画面，更大的体积也利于安排多声道的音效系统，加上高人一筹的亮度和对比度，临场感比一般的笔记本电脑确实强得多。

坏处一：玩游戏麻烦大了

目前对宽屏显示予以支持的游戏软件还是少之又少。受液晶显示原理所制约，宽屏笔记本在显示4：3的游戏画面时不仅画面模糊不清，人物形象还会变得矮胖——玩玩CS就能体会到什么叫把人看“扁”了。《魔兽争霸III》《魔兽世界》及《英雄无敌》系列都不支持宽屏显示，笔者所知真正支持宽屏的PC游戏大作只有《半条命2》。

坏处二：上网不便，不符合使用习惯

不仅游戏如此，现在大多数软件的界面也是为4：3的显示设计的，网站网页也不例外。用宽屏笔记本上网会遇到层出不穷的页面显示不正常的问题。

解决之道：用驱动来制约屏幕拉伸

市售宽屏笔记本电脑中，使用ATI图形芯片的占了多数，安装新的ATI 5.6版催化剂驱动（普通面板版）和相应的驱动控制面板即可解决屏幕拉伸的问题，相关驱动下载地址为http://news.mydrivers.com/pages/20050610015622_70516.htm。这个版本驱动默认只支持移动版的X700/X800，但只要用ATI dhmod 2.2版加以破解，就连最早期的RADEON Mobility显卡都能用得上。

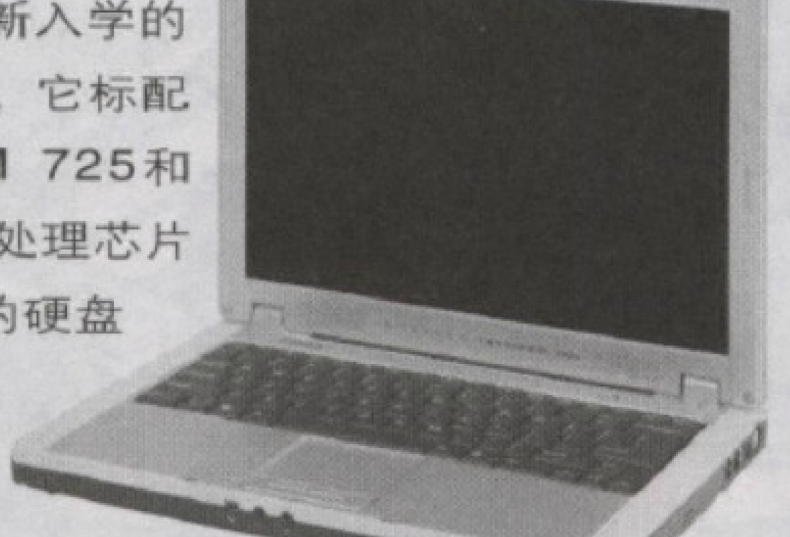
调整面板属性解决屏幕拉伸

安装好驱动后激活控制程序，在视图下拉菜单中选择“高级视图”，然后在左侧目录树中选中“笔记本面板属性1”，把“面板设置”中的第一项“缩放影像比例”—“保持纵横比”选中即可。这样设置后玩游戏，画面将不再拉伸至满屏，而是在屏幕两侧留出不显示的黑色区域。如果选中第三项“使用中心计时”，会方便玩一些早期分辨率不高的游戏，届时将根据游戏分辨率仅调用液晶屏中间的部分来显示画面。

够用就好——细数4款“学生代表”

这里介绍的产品并不多，因为我们的主要目的不是做具体产品导购，而是更希望能通过介绍几款特征显著的笔记本电脑，指导学生用户掌握如何从自身应用需求出发，选择合适的、可靠的、喜欢的产品。好了，下面就有请4位“学生代表”入场。

戴尔Inspiron 700m（参考价格：9999元）



这款超轻薄的全内置笔记本外虽定位在时尚商务，新入学的女生用起来也颇为合适。它标配1.6GHz的Pentium M 725和256MB内存，虽然图像处理芯片是集成的，但5400r/m的硬盘确保了性能的均衡。整体配置完全能胜任日常学习及娱乐的需要，最近在优惠期间购买还可获得免费的硬盘和光驱升级（硬盘免费由60GB升级到80GB，光驱升级到DVD+/-RW）。它配置1280×800分辨率的宽屏，在目前Intel Extreme 2驱动的支持下还无法实现维持显示比例的缩放，玩游戏时可能会有些别扭。

虽然采用Dothan处理器，并内置Intel 802.11b/g无线网卡，但Inspiron 700m并不是Sonoma机型。

评析：之所以推荐这款机型给女生，首先是因为其重量只有1.8kg，靓丽外观颇似苹果PowerBook；其次是因为戴尔提供了可按需选择的维修支持方案，价格上相较近似配置的产品也颇具优势；再者它的音频接口和IEEE 1394接口都设计在前端，方便连接耳机和DV。要说缺点的话，Inspiron 700m并不以多媒体性能

见长，2小时的电池续航能力也偏短，且散热口设计在机身底部。

消费提示：Inspiron 700m并未配备背包，建议配用尼龙便携包后再装入挎包或背包携带，以免机身划伤。

明基Joybook S52

（参考价格：8500～10800元）

S52的特色首先在于其"正13英寸宽屏"，它的显示比例为15：9，分辨率1280×768，8段调节的最高亮度达到了200nits，色彩艳丽。S52支持SRS音效，顶盖采取合金+ABS树脂的设计，强度非常理想；内置5合1多功能读卡器和红外收发器是14英寸以下屏幕的笔记本上不常见的。S52的散热系统设计得非常周全，在机身左侧有一个散热口，底面有3个，机身前面还有一个进风口。

Joybook S52的重量在2.2kg左右，不算轻，但电池续航能力接近4小时，应对一上午的课时应当游刃有余。S52的键盘和触摸板都设计得较宽，键击深度和反弹都不错。

评析：S52是一款非常注重用户体验的产品，影音方面是其强项，将内存扩容到512MB以上的话也玩得转《魔兽世界》。它独树一帜的正13英寸屏确实能有效改善宽屏常见的字体、图像变形问题。S52的缺点在于2个USB 2.0和网卡接口紧挨着，使用起来颇为别扭。

消费建议：市售Joybook S52分S52E-105和S52-101两款，前者配置1.3GHz的赛扬M350、高亮镜面LCD，售价在8500元左右；后者将CPU升级为Pentium M 730，加配内置802.11b/g无线网卡，但不采用镜面LCD，售价10000元左右。对学生用户来说，前者性价比更高。

Acer TravelMate 4652LMi

（参考价格：12 000元）

在万元左右价位上，TM4652LMi基于Sonoma平台，搭载64MB显存的GeForce 6600独立显卡和DDR2 533内存，强悍的配置一时无出其右者。它配备的接口非常丰富，不仅有6合1的多功能读卡插槽，还配备了DVI输出接口与3个USB 2.0接口。

虽然偏重娱乐，TM4652LMi沿用了TravelMate的弧形人体工学键盘，标配内存是512MB，但有经销商推出购机另赠512MB内存的活动，把内存加到1GB后，GeForce Go 6600可流畅地玩转DOOM3，至于跑《魔兽世界》，开多个BT下载什么的更不在话下。

评析：考虑玩3D游戏的表现，TM4652LMi完全不输于许多15 000元以上的机型。其机身重量达到2.8kg，如果算上背包和电源适配器，至少3.5kg的分量可不轻。对住校生来说TM4652LMi是全能好选择，但每天背着它上学太辛苦了。

消费提示：Acer笔记本的电池质保期为售后3个月，登录Acer网站注册后方可延长至一年。

神舟承运B730S（参考价格：6999元）

在目前市售6999元的笔记本电脑中，承运B730S是配置最高的一款。它采用915GM芯片组来支持Pentium M 730处理器，标配Intel 2200b/g无线网卡，但256MB的DDR2内存偏少。神舟笔记本总给人拼价格的印象，但实际上这款B730S是由广达代工的，模具、工艺虽称不上精细，但和其他国产笔记本也都在一个水平线。它的电池续航能力在2小时以上，略低于近似规格的一线厂商产品。

由于配置了15.1英寸XGA液晶屏，B730S有足够空间来容纳标准规格的键盘，但这款键盘只要稍稍用力，就会感觉整个键盘区出现略向下凹陷的情况。它的主要扩展接口（包括串口）都设计在左侧，虽然一应俱全，但也显得有些拥挤，尤其是3个USB接口。承运B730S将扬声器设计在笔记本前端的下部，左右各一，效果一般。这款笔记本采用4200r/m硬盘，这是其整机性能的一大瓶颈。

评析：B730S是一款典型的平价Sonoma机型，加完内存后整机大约需要花费7200~7500元。这个配置不仅足以支持学生族所需的所有应用，就是将来执行下一代Windows系统也不成问题。

消费提示：B730S默认配置的256MB内存偏小，建议在购机时就直接升级到512MB以上。B730S的硬盘速度较慢，进行频繁的读写操作效率不高，使用时应配置较大的内存缓冲区，并避免用它长时间下载文件。

趁热打铁，内存一步升到位

万元以上的高端笔记本已普遍配置512MB内存，甚至达到1GB；而学生族所青睐的普及机型总显得有些拮据，往往配置256MB内存还要和显卡共享。这些笔记本跑个“赤裸裸”的Windows XP还不觉得有什么，但只要有三两个常驻程序再开启BT软件，保证硬盘奏起“狂响曲”。因此笔者建议内存默认配置在256MB以下的机型，很有必要在购买的同时就进行升级。升级内存要从以下几方面入手：

笔记本扩展槽的数量与类型对可升级性有决定性的影响

首先是了解自己预选的“本本”是否有空闲内存槽及默认配置的内存容量。轻薄型笔记本往往采取板载加一个扩展槽的形式。如果256MB的总容量是板载128MB外加一根128MB单条的形式组成，对内存升级无疑会形成制约。至于那种默认只配128MB，加1元再送一条128MB内存的“促销”，实际也是以牺牲扩展性为代价的。

其次是考察内存最大支持容量。产品宣传册中通常是注明由芯片组决定的内存最大容量“理论值”，而不是实际可操作的指标。多数笔记本的内存扩展槽都只支持最大512MB单条。因此，购买时不仅要看好说明书中标注的扩展槽数量，且要看清所支持的内存单条最大容量，并向商家问明对内存的选配有无特殊要求——或者说兼容性问题。

笔记本升级内存比较方便，多数情况是背面有单独盖板，直接拆下即可升级内存，少数轻薄型笔记本则需要先拆下键盘。虽然现在SO-DIMM接口已成为笔记本内存的普遍标准，但仍不乏例外，如ASUS之前推出的超薄迅驰机S5N/M5N就使用Micro-DIMM。定制化的配件有助于实现更精巧的设计，但日后的升级维护往往代价高昂——Micro-DIMM内存的价格通常是SO-DIMM内存的两倍。如果你计划买一台12英寸的超薄笔记本，被其优雅的外观和轻盈的体形所打动之后，也得冷静下来弄清楚内存规格的具体情况。

后 记

“怎么没有推介时下火爆的低价笔记本？” 读罢此文也许你会这样质疑。虽然今年四五月之后市场上陆续出现了价格低至5000元以下的笔记本电脑产品，但实际供货、销售的情况并不像宣传的那样火爆，且产品的基本配置和定价也存在方方面面的问题。

笔记本电脑强调的是均衡性，价格只是一个方面。我们将低价笔记本的话题单独成文（详见后面的《低价，又见低价》章节），就是希望能更透彻，更有针对性地向读者展示低价笔记本电脑的产品与市场状况。

低价，又见低价
——扫描市售5000元以下的笔记本电脑

当遍地都是6999元、5999元笔记本电脑时，多少钱才算是低价呢？为便于分析，我们将上限设为5000元，在这个价位以下的产品限于成本并不会采用标准的迅驰平台，因而产品的多样性更显丰富。

我们所关心的问题有两方面：首先是这些低价笔记本产品能否满足学生用户的应用需求？其次，市面上有哪些能买到的可靠低价产品？

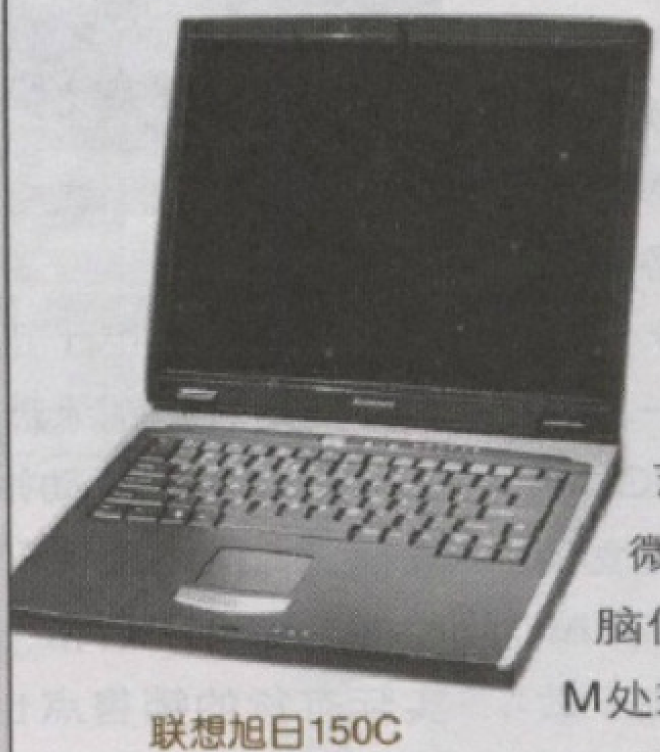
4999风起云涌

2005年初时就有笔记本电脑厂商喊出了4999元的低价，但暑期这一轮主要针对学生用户的低价风暴却是身处一线的联想掀起的。随后方正和同方积极跟进，都将原来卖5999元的产品陡降千元。7月底长城也加入了战团，并以现场拆解的形式向用户展示自己的设计、制造能力。

常见4999元笔记本	联想 旭日150C	方正 颐和E150	新蓝 Dfree5000	同方 超锐F5600S	七喜 欣达V111FD	长城 E520D
处理器	赛扬M 1.3GHz	赛扬M 1.3GHz	赛扬M 1.3GHz	赛扬M 1.3GHz	赛扬M 1.3GHz	赛扬M 1.3GHz
芯片组	Intel 855GM	SiS M661MX	Intel 855GMe	SiS M661MX	Intel 855GM	Intel 855GMe
显卡	主板集成	主板集成	主板集成	主板集成	主板集成	主板集成
内存	128MB	256MB	256MB	256MB	256MB	256MB
硬盘	30GB	30GB	30GB	40GB	40GB	40GB
光驱	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM
液晶屏	14.1英寸	14.1英寸	14.1英寸	14.1英寸	14.1英寸	14.1英寸
重量*	2.6kg	2.7kg	2.2kg	2.5kg	2.4kg	2.7kg
电池	4300mAh	4400mAh	4400mAh	4400mAh	4800mAh	5300mAh

编者注：笔记本厂商官方标注的重量仅能作为参考，实际重量会因配置、计量方式（如是否含电池）等不同有所差别，下同。

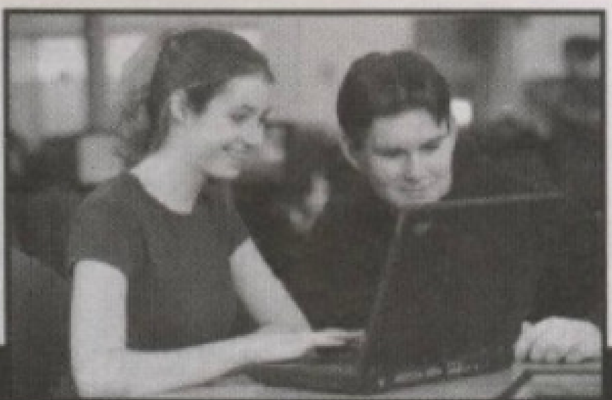
对于消费者来说，是谁发动的风潮并不重要，重要的是能实实在在买到什么样的产品。从上面这张配置表不难看出，6款产品在核心配置上都差别不大，一律采用赛扬M 1.3GHz的处理器。但请注意，赛扬M 1.3GHz可是分512kB缓存和1MB缓存的两款，在Intel的产品线中它们的序号分别是320（Banias内核，0.13微米制造工艺）和350（Dothan内核，0.09微米制造工艺），以上6款笔记本电脑使用的都是Dothan内核的新款赛扬M处理器。



联想旭日150C

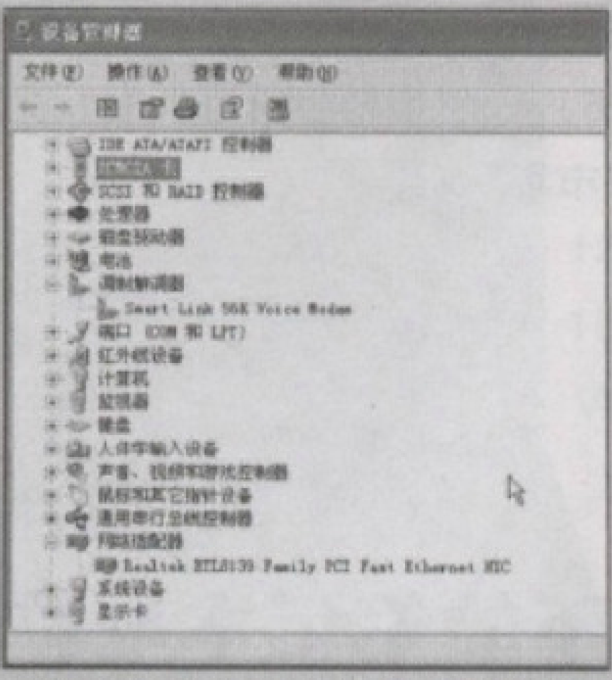
长城 E520D

4999元的低价，独立显卡就甭想了。Intel 855GM/GMe芯片组内置的都是Intel Extreme Graphics 2图形核心，但



低价笔记本省钱的关键在哪里？

抛开品牌、设计、品质控制、推广费用等“软性”成本，笔记本电脑的CPU、芯片组、硬盘、内存等核心配件都是明码实价易于对比的，模具优劣与制造工艺也一目了然。因此低价笔记本的成本往往是省在一些不起眼的地方。



低价笔记本常采用的Smartlink“软猫”和Realtek网卡系统资源占用率都偏高

比如作为标配的PCMCIA卡接口，万元以上的笔记本电脑通常是用德州仪器（TI）、国家半导体（NS）、理光的CardBus控制器。这些大厂产品在稳定传输速率和发热量控制上都做得很好，Windows系统也自带其专用驱动。而低价笔记本往往是采用价格更便宜一些的CardBus控制器，如O2Micro的产品，这些产品虽然也符合PCMCIA的规格要求，但细节设计与老牌厂商相比仍有差距，最常见的情况就是只支持CardBus通用驱动程序。

如今IEEE 1394接口及笔记本内置的读卡器控制器也往往和CardBus控制器整合在一起，这类高度集成的芯片固然在成本和功能全面性方面有优势，但“样样精通，样样稀松”的情况也在所难免。

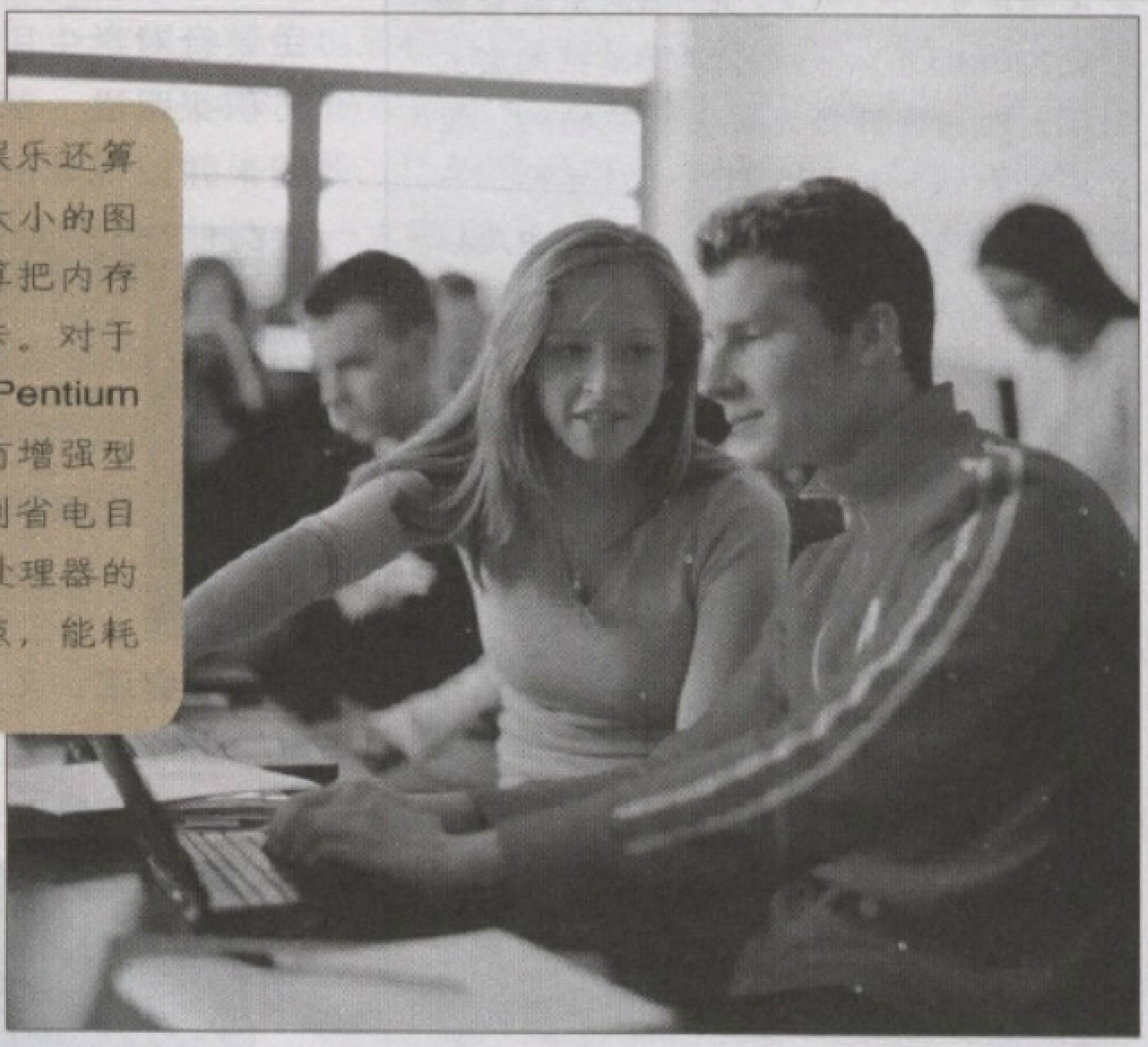
将音箱设置在腕托处会影响效果，如今这种设计已被淘汰。

笔记本光驱的惯例是只见规格，不标品牌的。但实际上即便是同一厂商同一规格，但不同型号的产品，品质和价格也相差极大。比如最常见的QSI（广明光电）8×DVD-ROM就有SDR-089和SDR-083两个型号，后者不仅传输速度略快，且平均无故障时间要高出一倍。

以太网接口同样是笔记本电脑标配，但供应此类控制器的通常只有Intel、Realtek、VIA这3家（有少数支持千兆以太网的笔记本使用Broadcom的控制器），其中Intel是走价高质优路线，而在中低档本本上常见的则多是Realtek的产品。类似的品牌差异还出现在调制解调器的控制芯片上。

除了以上所说的，低档笔记本在外壳材料、电池（电芯）、键盘、触控板、数据排线、电容、电阻等组件的选用上也会尽量“节俭”，一些会大大影响操作感受的易用性设计（比如接口分布、散热出风口位置等）也往往会“不拘小节”。这些压缩成本的操作不是在生产环节，而是在设计之初就开始了。

温馨提示：4999元的笔记本电脑应对一般的多媒体娱乐还算足够，但在默认配置下，指望它能胜任CAD建模或数十MB大小的图像处理，那就是痴心妄想了。玩《魔兽世界》更没戏，就算把内存加到1GB以上——平时练级勉强可满足，“进城”还是会卡。对于赛扬M处理器，人们总是想当然地认为它就是省了些缓存的Pentium M，性能稍弱而已；实际上赛扬M相比Pentium M缩水的还有增强型SpeedStep技术（根据应用程序负荷动态调整频率，以达到省电目的的一种技术），无法实现“按需计算”，因此采用赛扬M处理器的本本续航能力反而要弱一些，而不是想当然的“缓存小一点，能耗省一点”。



855GM只支持DDR266内存，855GMe却能支持DDR333内存。至于SiS的M661MX芯片组，内置的是第一代的SiS Mirage图像处理器。前面这两款内置显卡实际只能硬件支持DirectX 7.0，3DMark 2001SE得分在2000分左右，要应付主流3D游戏恐怕是勉为其难。

虽然大同小异，这6款低价笔记本还是各有一些特色。如七喜欣达V111FD使用的就是5400r/m的40GB硬盘，且提供了多达5个USB接口及4合1读卡器（支持SD、MS、MMC和SM卡），但电池只是4芯2200mAh的。方正颐和E150和长城E520D都采用金属外壳，散热更胜一筹——商家在销售时可能会说E150的显卡支持DirectX 9，但在SiS公布的官方资料中它是软件方式“支持”。

别看很多电子市场里已扯出了联想旭日150C的横幅，广告更是打得铺天盖地，但实际上联想这款特价机是联合可口可乐的宣传活动推出的，仅有1000台，且不会向零售市场铺货。同方超锐F5600S和方正颐和E150都是面市有一段时间的机型，价格一路从接近7000元跌到现在的4999元，实际有货的销售点也不多。长城E520D在零售市场的供货量充足一些，目前各大卖场都能见到这款产品。可以看出，有些厂商推出低价笔记本只是为吸引眼球赚吆喝，实际供货量和销售点反而少得可怜。

3999狭路相逢

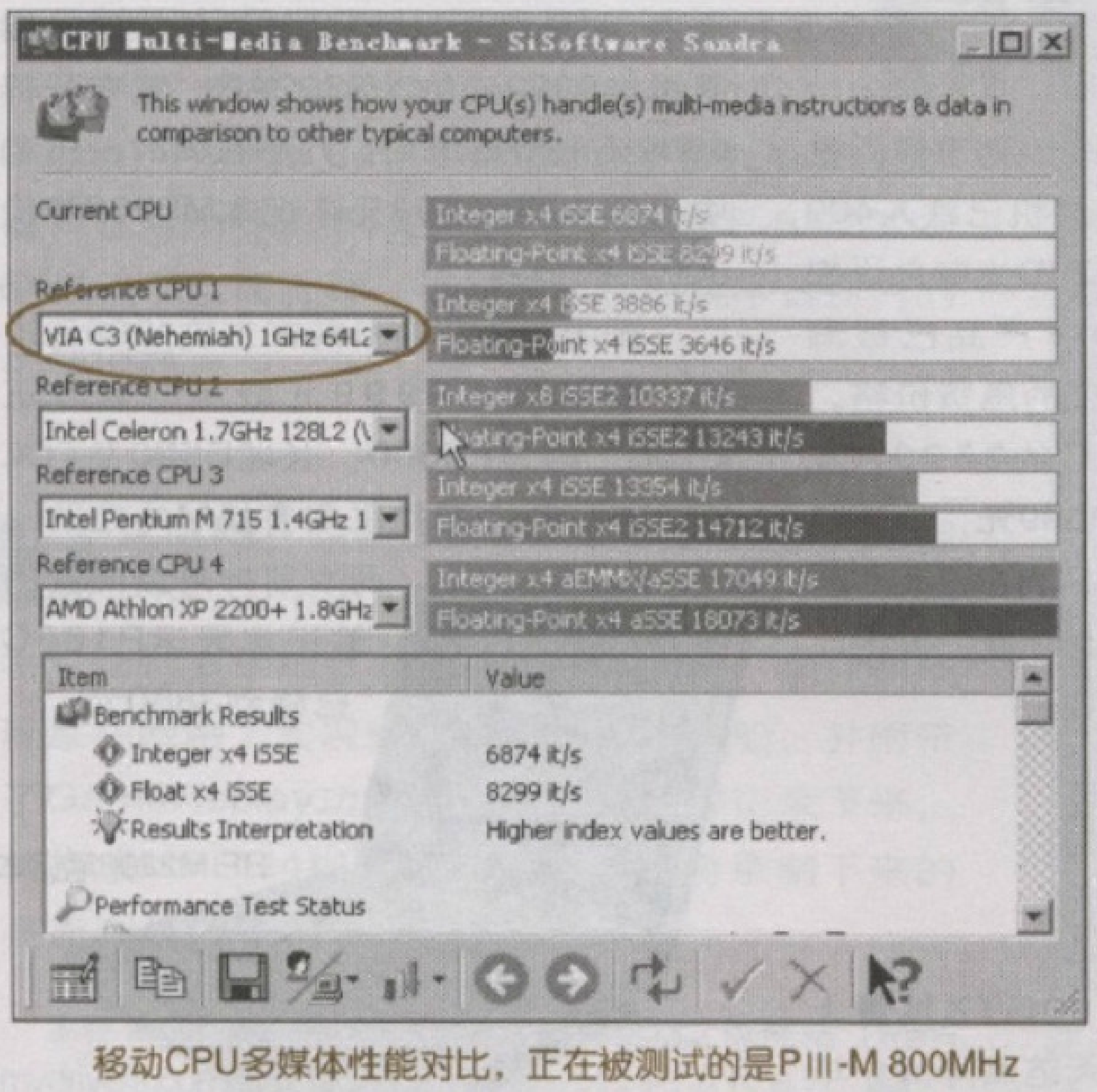
最早喊出3999元笔记本电脑的是神舟，但最早推出此价位产品的却是新蓝。现在市面上3款3999元笔记本电脑都出自这两家“新锐”厂商，各自主要规格如下：

常见3999元笔记本	神舟承龙A211C	神舟天运P180C	新蓝Dfree2000A
处理器	AMD Athlon XP-M 2100+	Intel赛扬 1.8GHz	VIA C3-M 1.2GHz
芯片组	威盛KM400+VT8235	Intel 845GV	威盛CLE266+VT8235
内存	128MB	128MB	128MB
硬盘	20GB	20GB	30GB
显卡	主板集成	主板集成	主板集成
光驱	CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM
液晶屏	14英寸TFT	14英寸TFT	14英寸TFT
重量	2.3kg	3.2kg	2.1kg
电池	4400mAh	4400mAh	2200mAh

神舟的两款产品最新报价均为3880元，其中天运P180C使用的完全是台式机的处理器和芯片组，与其说是笔记本，不如说是移动PC；新蓝Dfree 2000A采用难得一见的VIA（威盛）汉腾处理器，虽然主频不低，但基于过时的Socket 370架构，性能仅能与PⅢ 600MHz一较高下。而神舟新推出不久的承龙A211C性能相对好一点：Athlon XP-M 2100+（实际频率1.6GHz）支持PowerNow!技术，能有效延长电池使用时间，并支持前二款机型都没有的PCMCIA插槽。

神州承龙A211C

考虑扩展性的话，天运P180C的接口最为丰富，除多达5个USB2.0接口，并口、串口、红外接口一应俱全。新蓝Dfree2000A也不差，仅仅是少了红外和1个USB 2.0接口，但采用更方便的前置式光驱和合金顶盖。串口设备现在虽然不多，但在做电路设计与调试交换机、路由器时还是必不可少的，承龙A211C在这方面弱一些，不仅没有串口和并口，就连内置Modem都省掉了。



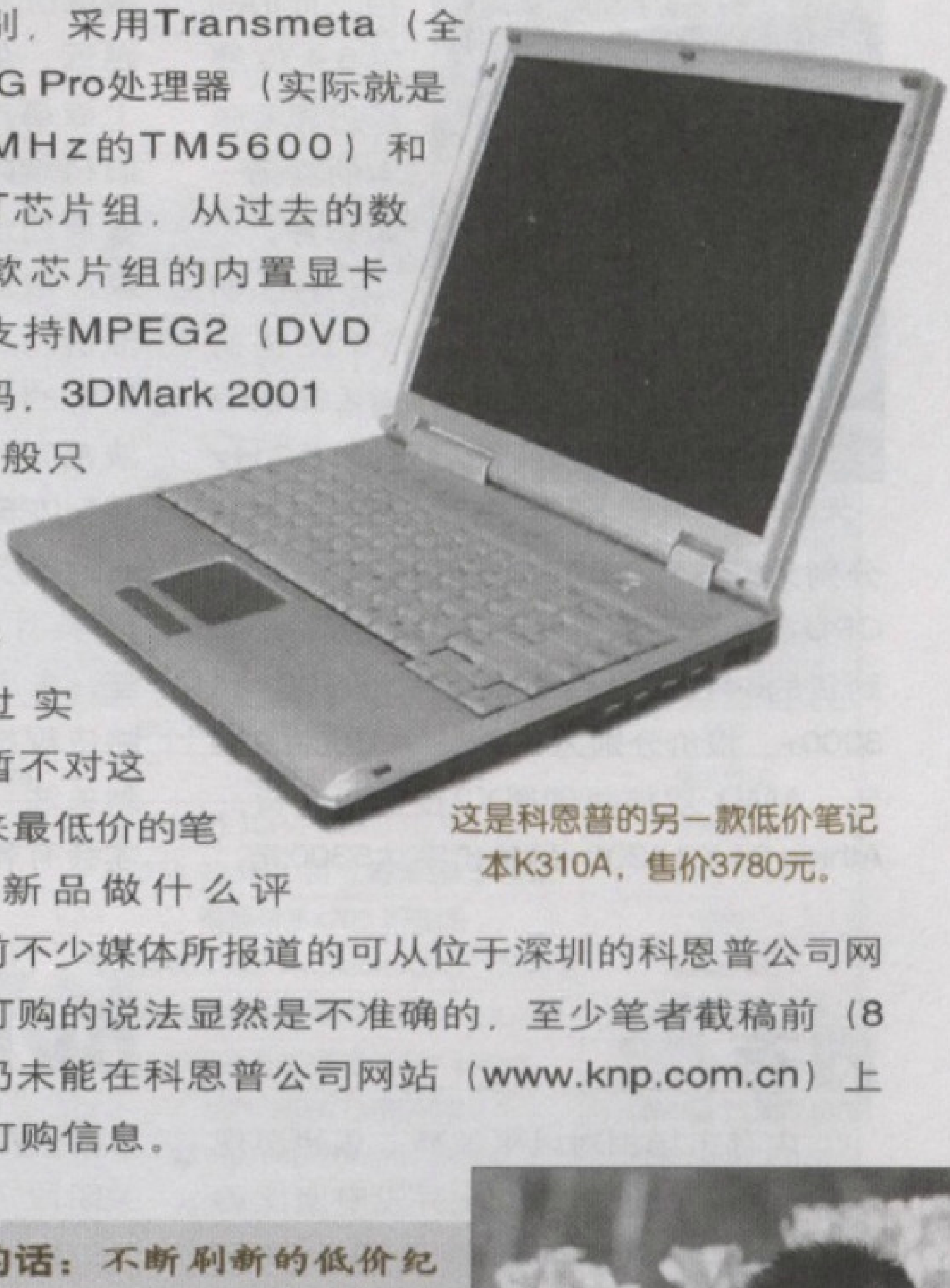
移动CPU多媒体性能对比，正在被测试的是PⅢ-M 800MHz

温馨提示：这个价位的产品在电视上打打广告当然还有噱头，但对于要考虑3—4年高负荷运转的新生，其配置、性能只能说是现在将就“还能用”。它们的工艺和操控手感都是差强人意，电池续航能力都不到2小时；区区128MB内存还要与显卡共享，不足以胜任多媒体应用的需求。其中性价比最高的承龙A211C内存为单插槽设计，建议在购买时就更换为大容量内存条（最大只支持512MB），实际总花费在4200元左右。

2999昙花一现？

尽管神舟与新蓝之前都曾表示未来会推出2999元的笔记本产品，但真正首先发布2999元低价笔记本的厂商却是之前名不见经传的科恩普（KNP），到8月初这款K530还没有全面铺货，北京和上海的电子市场仍未有售。K530的配置很特别，采用Transmeta（全美达）的1G Pro处理器（实际就是主频633MHz的TM5600）和SiS630ST芯片组，从过去的数据看，这款芯片组的内置显卡尚不足以支持MPEG2（DVD视频）解码，3DMark 2001 SE得分一般只有260分上下。

由于没有见过实物，笔者暂不对这款有史以来最低价的笔记本电脑新品做什么评价，但之前不少媒体所报道的可从位于深圳的科恩普公司网站上直接订购的说法显然是不准确的，至少笔者截稿前（8月上旬）仍未能在科恩普公司网站（www.knp.com.cn）上看到相关订购信息。



这是科恩普的另一款低价笔记本K310A，售价3780元。

编辑的话：不断刷新的低价纪录每每让我们眼前一亮，但到电子市场去实际逛逛，就会发现实际有售的产品并不如宣传的那么多，且一分钱一分货的道理也显而易见。四五千元可买到一台全新的低价笔记本，也足够买一台9成新的IBM T23甚至是R40。对于打算购买低价笔记本的学生朋友，我们的建议是在购买前做好充分准备，根据自己的需要从不同角度去了解它的配置和性能——不尽如人意的地方也不要太过强求。

PConline.com.cn 太平洋电脑网

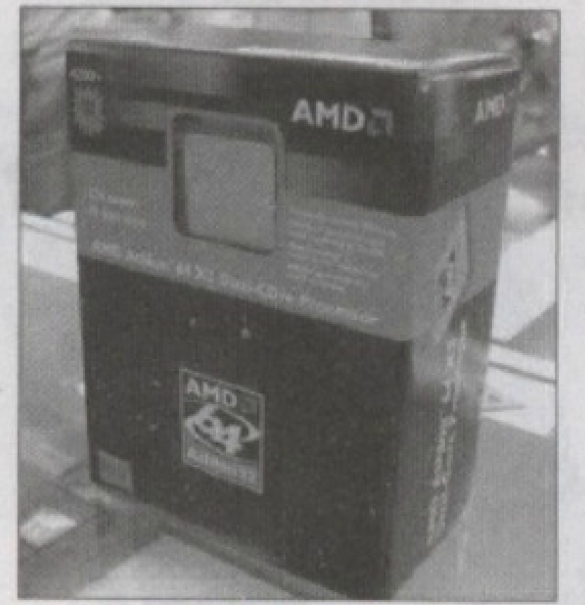
市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

近期行情

CPU

AMD 64位闪龙和Intel 64位赛扬处理器的全面上市，令广大DIY用户搭建廉价64位平台成为可能。AMD 64位闪龙上市后已全面挑起了低端市场的重担，而Intel的64位赛扬仍和老版本的赛扬一起销售。


天价的Athlon 64 X2 4200+

Intel 64位赛扬有2.66GHz和2.8GHz两款，售价分别为530元和630元，Intel其他型号CPU在本月调整力度并不大。AMD方面到货的64位闪龙包括2600+、2800+和3000+，报价分别为740元、835元和930元。AMD 双核处理器X2也全面到货，Athlon 64 X2 4200+的售价高达5300元。

内存

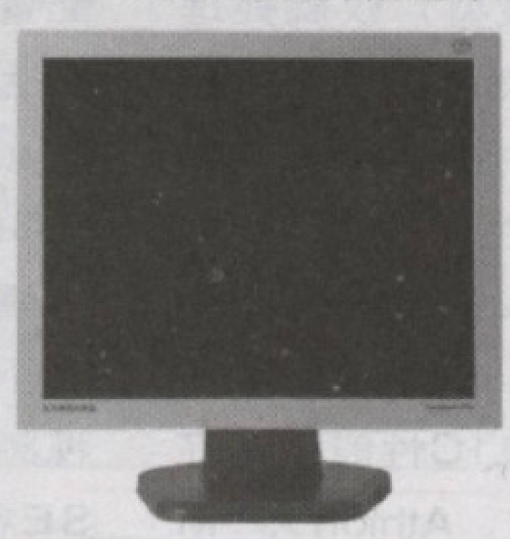
内存市场相对风平浪静，虽也出现了一些涨幅，但整体变化并没有紧跟国际D R A M 颗粒疯涨的趋势。现代DDR400 512MB上扬30元，报价为375元；Kingston DDR400 512MB涨35元，报价395元。近一个月DDR2一直缺货，从经销商处了解到，原因主要有两点：一是DDR2跌价很快，商家轻易不愿上货，二是由于价格较高，加之使用DDR2令整机成本较高，消费者接受度不高。

硬盘

主要价格变化来自2.5英寸笔记本硬盘，日立的100GB（5400r/m，散装）笔记本硬盘降幅高达140元，不过其1310元的价格相对80GB产品来说实在是高了一些。

液晶

暑期液晶显示器销量攀升，随着面板涨价，15英寸与17英寸面板价格越来越近，但市场上液晶产品依旧持续降价，目前还没有一家厂家敢开始涨价。三星最便宜的17英寸液晶710V已杀到2250元，比2180元的飞利浦170S5仅贵70元，与15英寸产品依旧保持400元左右的价差。未来主流产品将集中在8ms及12ms响应规格，一些4ms产品也开始逐渐受到关注，但目前价格较高，预计到年底才会有普及的可能。


三星710V

DVD存储

DVD刻录机的价格战也到了最后收关阶段，双16×DVD刻录机已跌入400元以内，这对Combo及DVD光驱来说都是致命的；而由于双8×产品已被淘汰，市场中也可看到更低的甩货价格。近期较抢眼的当数NEC的3520A及3540A，分别为499元和599元，而浦科特的PX-740A价格更是只有499元，一线大厂的价格可做到如此之低，其他二三线厂家的日子很不好过。

显卡

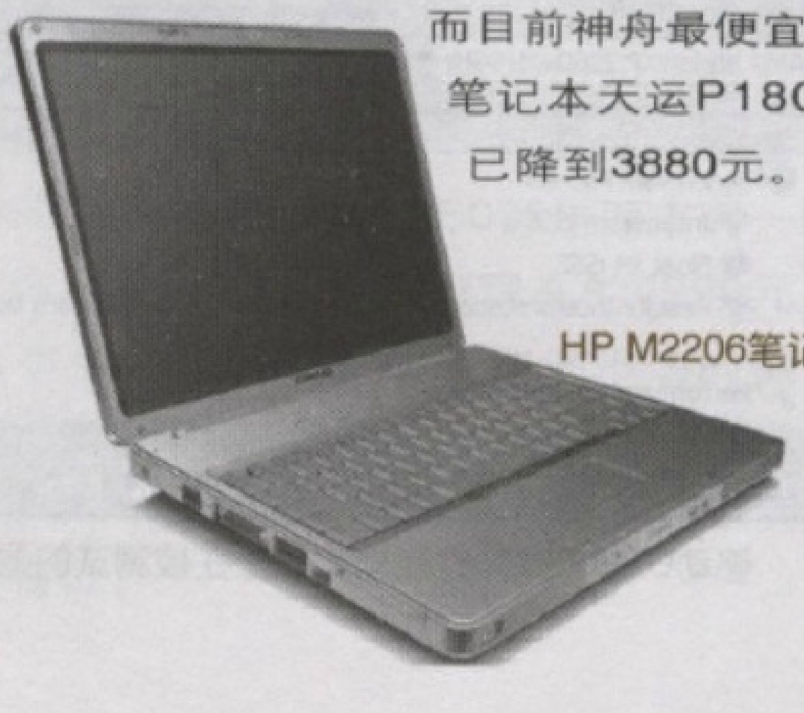
随着GeForce 7800GTX批量上市，其他高档显卡出现大范围降价，毕竟7800GTX仅在5000元左右，甚至低过一些GF6800 Ultra。一些厂家打着做活动的旗号，变相将7800GTX拉到了2999元的价位。目前高端GF6800标准版多在2000元以内，GF6600标准版更是跌到了7XX的价位，因此比价格居高不下的GF6200更受欢迎。

ATI同样不示弱，中端的RADEON X800一气拉到1500元左右的价位，而千元以下则有7XX价位的X700及上一代的R9800Pro支撑；更低端的R9550，则以300多元就可买到双128规格（128MB，128bit显存）的产品。

笔记本

最近笔记本市场的热点集中在低端。前些时候，IBM推出了一款6999元的R50e-HC1，在热销一段时间后缺货；后续型号R50e-LC1及时跟上，采用Dothan核心赛扬M 1.5GHz、256MB内存、40GB硬盘、集成显卡，14.1英寸液晶屏，内置DVD光驱，并还预装Win XP系统，配置相当实用，价格也是6999元。HP方面也跟进很快，先是市面中一些M2051的存货被降价处理，接着推出5999元的ze2202AP，宣布开辟5999元低价新市场；几乎在同时，市场中也传来HP 6999元笔记本M2206降价500元的消息。

国内主流厂商目前在主攻4999元市场。相继加入4999元战局的有方正E150、同方F5600、长城E520及TCL K10等，共性都是采用赛扬M处理器；而目前神舟最便宜的笔记本天运P180C已降到3880元。


HP M2206笔记本

驱动热报

1 **NVIDIA：**GeForce2/3/4/GeForceFX/6/GeForce7系列显卡最新公版ForceWare驱动77.56 WHQL版For Win2000/XP（2005年8月5日发布），这款驱动是由NVIDIA官方通过其FTP站点放出的，并通过了WHQL认证，相信在性能及稳定性方面都会有不俗表现，推荐喜欢追新并追求稳定性的朋友一试。

2 **Intel：**Intel852GM/855GM/865G/910GL/915G/915GV/945G系列芯片组整合显卡驱动14.15.0.4363官方正式版For Win2000/XP（2005年8月1日发布），新版驱动增加了对自适应交错化技术及SCART TV格式的支持，并修整了一些兼容性问题和Bug，推荐相关用户更新。

3 **Analog Devices：**SoundMAX 4 XL AC97系统最新驱动5.12.01.5410 WDM版For Win2000/XP/2003（2005年8月2日发布），这是Analog Device公司为其AC'97 Codec推出的配套（驱动）软件，此版驱动支持Codec型号包括AD188X、AD189X、AD198X。

硬件工具速递

1 **AMD：**AMD CPUInfo处理器检测工具最新1.1.4版For Win98SE/Me/2000/XP/2003/XP-64/2003-64（2005年8月4日发布），这是AMD公司全新发布的一款处理器信息检测工具，不仅支持包括Opteron在内的Athlon、Duron、Athlon 64、Sempron全系列AMD处理器，也对Athlon 64处理器平台WinXP-64/2003-64提供了全面支持，可显示包括系统平台在内的多种信息。

2 **ASUS：**华硕GameLive Show工具1.20版For Win2000/XP（2005年8月5日发布），它是华硕显卡内含的创新功能，能让游戏玩家在网络上实况转播自己的游戏体验，并附带了GameReplay功能，可将游戏过程记录下来，转换成MPEG4视频文件，还支持将录制下来的画面制作成屏幕保护程序。

本栏目驱动程序和硬件工具信息由驱动之家网站（www.mydrivers.com）提供（信息截止到2005年8月10日）。

PConline.com.cn 太平洋电脑网

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
笔记本电脑	IBM	R50e LC1	7000
	惠普	M2206/ze2202AP	6499/5999
	东芝	A80	11000
	索尼	VGN-FS25C	9888
	NEC	A2100	9999
	华硕	Z81S30D-DR	7000
	联想	Y200/旭日150	8500/5999
CPU	Pentium 4	2.0A/2.8C（散装478针）	835/1460
	Pentium 4	2.8E（散装）/3.0C GHz（散装）	1380/1480
	赛扬（64位 散装 775针）	2.66/2.8GHz	530/630
	AMD Sempron64（盒装 754针）	2600+/2800+/3000+	740/835/930
内存	现代	DDR333 256/512MB	185/350
	现代	DDR400 256/512MB	185/375
	Kingmax	DDR400 256/512MB	195/380
	宇瞻	DDR400 256/512MB	190/370
	金士顿	DDR400 256/512MB	205/395
硬盘	迈拓 金钻9代三年盒装	80/120GB	495/615
	西部数据	800BB（80GB）/800JB/1200JB	430/475/620
	西部数据	2000JB/2500JB	760/910
	希捷 酷鱼7200.7	40/80/120GB	415/460/565
	日立 5400r/m笔记本硬盘	60/80/1000GB	645/845/1310
主板	华硕	P5GD1（915P）/P4P800SE（865PE）	1060/880
	微星	915P Combo-F（915P）/K8N Neo3-F（nForce4）	980/850
	技嘉	GA-8I915P-G（915P）/8IPE1000-G（865PE）	1000/700
	升技	AG8-V（915P）/IS-20（865G）	880/555
	捷波	智尊K8T7P（K8T800）/智尊K8F8G+Ultra（NF4 Ultra）	599/999
	硕泰克	SL-75FRN3-RL（nForce2）/K8M800I-RL（K8M800）	490/560
	七彩虹	C.NF400U MAX/C.915P-478 V2.0	399/699
	梅捷	I5G-FG（915G）/A8V-RL（K8T800）	880/580
	磐正	EP-4PCA3I（875P）/4PEA9I（845PE）	800/440
显卡	华硕	EAX300SE-TD 128MB（X300SE）	550
	微星FX5200-TD128	RX9550-TD128	505/540
	丽台	A400LE TDH/PX6600 TD 128MB	1550/990
	蓝宝	R9550 128MB 黄金超频版/静音版	590/590
	迪兰恒进	镭姬杀手X700 加强版	890
	七彩虹	镭风X700 CT版/天行6600-GD2 CT超频版	790/999
	捷波	镭霸98PRO超强版/镭霸PCX300（X300）	899/499
	艾尔莎	AX70白金版/幻雷者955FX 256MB	1020/630
显示器	三星LCD	152X/510N/710V/710N	1950/1880/2250/2380
	三星纯平	783MB/788DF/793MB/795MB	1140/980/990/1120
	飞利浦LCD	150C5/150B5/170S5/190S6	1800/1900/2180/3090
	飞利浦纯平	107T6/107C6/107P5/202P4	1080/1150/1350/4500
	明基LCD	FP537s/FP71G/FP71E+/FP91G	1899/2299/2499/2999
	优派LCD	VA712/VA721-8ms/VA912/VX924 3ms加强版	2350/2599/2999/4499
	优派纯平	A71fSB/E72fSB/G76f+sb/P76f+	920/960/1499/1499
	AOC LCD	151V/152V/171S/193P	1799/1859/2080/2999
	AOC纯平	771S/772F/782V/784F	920/1099/990/1169
音箱	漫步者	R1900T II /R1900T III /X500	350/550/310
	轻骑兵	C3700/V23/B2288	210/665/125
	冲击波	SC-2103/SB-2000/SC-2107	165/375/180
	多彩	2138/2135/2101	260/195/220
光驱与刻录机	先锋DVD刻录机	DVR-108XL	599
	华硕DVD刻录机	DRW-1604P	490
	浦科特DVD刻录机	740A	499
	索尼CD刻录机	CRX230A（52X）	290

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2005年8月10日。

编者按："我现在花XX元可配置一台什么样的电脑？""我电脑配置如下，请评价一下性能怎么样？"这些都是读者来信问得比较多的问题，事实上，关于电脑升级的问题本刊硬件栏目会不定期地有文章推出，最近一次的"电脑升级指南"刊登在2005年13期。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

读者 色素问：我是位游戏爱好者，最近新配了台电脑，配置3.4GHz的P4处理器，7200R/M、8M缓存、SATA接口硬盘，但我感觉**拷贝文件的速度**并没有比原来使用赛扬处理器的电脑快多少，如游戏中间过关的"Loading"时间没有缩短多少。请问原因何在？

答：相对于CPU、GPU等这些半导体产品的飞速发展，磁盘存储技术发展显得异常缓慢，因此现在硬盘成了业界公认的制约电脑整体性能的最大瓶颈。不同档次主流硬盘的性能差距并不明显，目前较大幅度提升磁盘子系统性能的唯一方法是采用RAID技术。建议你充分利用目前很多高档主板所支持的RAID功能，用两块高性能硬盘组成RAID 0，能显著提升磁盘系统的性能。

业界对硬盘的瓶颈问题也很重视，像NVIDIA推出的nForce4芯片组，在众多的新特性当中，新的磁盘控制器部分非常吸引人，不仅加入了对SATA II的支持，还创新地集成了两个独立的磁盘控制器，从而能使整个存储系统的I/O带宽翻倍。

四川　龚胜

读者 赵新天问：我是位游戏兼音乐发烧友，所用电脑的声卡、音箱等配置都是相当高档的，玩游戏时的音响效果还可以，但我依然感觉**CD音乐高频失真比较严重**，请问这是为什么呢？另外我在捕捉CD音轨时设置较高的采样率，是否有助于提高音质？

答：将模拟音频转化为CD数字音频，必须进行采样，音质的损耗是必然的。目前常见使用的CD数码音频文件采样率多为44.1kHz，经过简单地计算，我们可清楚地知道，在相同采样率下，记录低频声音的信息远比高频声音的详细，这也是为什么CD数码音乐在高频部分失真较为严重的原因，44.1kHz采样率也无法保证高频信号被较好记录。要更好记录高频声音信号，看来需要更高的采样率，但这将大大增加记录的数据量，因此采用可变采样率记录数字音频，是更现实的技术。至于在捕捉CD音轨时使用较高采样率，是没有任何意义的，对抓轨软件来说，保持和CD音乐44.1kHz一样的采样率才能保证最佳的音质。较高的采样率只有从模拟信号采集时，对提高音质才有意义。实际上电脑并不是用来欣赏发烧音乐的好设备，如果你真想欣赏到天籁般纯净的音乐，还是单独配一套好音响吧。

四川　龚胜

读者 白萍问：我的机器配置赛扬2.4GHz、845E主板、256MB内存、GeForce2 Ti 4200 64MB 128位的显卡，**前几天我将显卡换为GeForce FX5200 128MB 64位的，玩游戏效果好了些，但速度却变慢了。**请问是否正常？

客座专家 fly

《信长之野望——革新》问题集

问：我要求学习盟友某项技术时，为什么他们都不肯同意呢？是因为友好度不够吗？如何提升盟友的友好度呢？

答：同盟友交换技术，重在"交换"二字。即使盟友，也不会让你单方面得好处。只要你也有可让盟友学习的技术，他一般都会和你交换的。每项技术都是有等级之分的（从低到高共11级，第11级是家族特有技术，不能交换学习。在交换界面通过看颜色也可大致判断，蓝色的是比较低级的，以后依次是橙色和深红色的），一般情况下，电脑盟友会和你交换等级差在1级之内的技术，想拿低级技术换电脑的高级技术也是行不通的。

问：我抓住了很多敌人的武将，敌方要求我交还俘虏，我是不是应该答应呢？

答：这要视具体情况而定，敌方大名经常会用大笔金钱来交换一个很差的武将。如果你真的很缺钱，和他交换就是了；如果你经济比较宽裕，也可向敌人勒索些家宝。不提任何条件就把俘虏还给对方会让你的名声加10，这也是不错的选择。最好不要无条件地拒绝对方，因为只要对方大名还存在，俘虏很难招降，而俘虏是有可能越狱逃走的，如果逃了就竹篮打水一场空了。

问：怎样和朝廷或幕府交涉来得到新的官位或役职

客座专家 龚胜 苏旅

答：你遇到的情况是正常的，GeForce2 Ti 4200是上一代显卡的“极品”，其3D加速性能很好，速度非常快，可谓“瘦死骆驼比马大”，但其最大遗憾是只支持DirectX 8.1，因此游戏效果会差一些。而GeForce FX5200尽管支持DirectX 9.0，但在速度上要明显逊于GeForce2 Ti 4200，尤其在对DirectX 9.0特效的支持上更显力不从心，如果再加上你买到了显存为64位带宽的产品，性能就还要打折扣，通常显存的带宽比容量更为重要，这一点在玩复杂3D游戏时更为突出。

实际上你将GeForce2 Ti 4200“升级”为GeForce FX5200是完全没有必要的，如果你希望获得较好的DirectX 9.0支持，至少应该升级到GeForce FX5600以上的档次产品。

四川 龚胜

读者 佟雨问：我的电脑配置赛扬4 2.0GHz、80GB硬盘、256MB内存、NVIDIA GF440显卡，**前不久买了块二手丽台TV2000电视卡，但却无法正常使用，该电视卡在JS的机子上使用一切正常。**另外，如果我要重新买一个电视接收装置的话，选择什么类型的比较合适？

答：你遇到的问题很可能是因为该电视卡和NVIDIA GF440显卡存在兼容性问题所导致。有些电视卡在播放电视时提供了两种模式，分别是PREVIEW和Overlay方式，如果使用PREVIEW模式播放时就会出现图像传输极慢、死机等问题，因此你可试试将其改为Overlay模式来观看电视，看看能否正常。

目前电脑上使用的主要有3类电视接收装置：外置电视盒、PCI电视卡、USB电视盒。外置电视盒通过电缆直接与显示器相连，无需打开主机，使用方便，效果较好，但无法进行视频采集。USB外置视频盒安装方便，还可在笔记本上使用，而且由于不受机箱内部的电磁干扰，效果也要略好于同档次的PCI电视卡，但在视频捕捉方面，PCI电视卡的性能则要强于USB 1.1的电视盒。如果不考虑价格因素，购买USB 2.0的电视盒比较合适。

四川 龚胜

读者 大航海家问：我升级了显卡驱动程序，但感觉玩游戏时不是很稳定，因此想将其删除，恢复原来的驱动，但**在“设备管理器”中删除后，重新启动系统又提示“找到新硬件”后又自动安装上原来的驱动，请问如何处理？**

答：要删除设备驱动程序，请尽量采用驱动程序所提供的卸载功能，许多驱动程序的安装程序Setup中就有Uninstall一项，或提供Uninstall程序，但如果驱动程序不提供卸载功能，这只能采用常规的方法，即在“设备管理器”中删除该设备。但有部分即插即用设备在删除后，重新启动系统会提示“找到新硬件”后自动又安装上原来的驱动程序，无法达到还原驱动程序的目的，这是因为Win98安装驱动程序后自动在“WINDOWS\INF”这一隐藏文件夹及其子文件夹“OTHER”中存放了这一设备的相关驱动文件，因而下一次能自动找到该设备并使用原来安装的驱动程序。因此需要进入“WINDOWS\INF”目录，删除对应的INF文件，就能重新安装上新的驱动程序了。

四川 龚胜

读者 月月问：我的电脑比较老，玩游戏效果不太好，听朋友说可先**升级一下主板及显卡的BIOS，**再升级驱动程序，能在一定程度上提高性能，但我升级却未能取得成功，不知原因何在？

答：主板BIOS升级失败的原因很多。一是因为没

呢？我在外交里找不到这个选项。

答：官位是无法向朝廷申请的，当你的名声到一定程度后，公卿会找上门来，索要一定的金钱后就授予你一定的官位。役职也无法申请，当你的名声到一定程度后，完全占领某个区域，就有可能得到该地区守护的役职。

问：如果足利幕府灭亡了，我得到的役职还有效吗？

答：得到的役职是始终有效的，即使幕府灭亡了也不影响你得到新的役职。这分几种情况：当足利幕府存在而你非足利家时，是幕府授予你某役职；当足利幕府灭亡时，是你自立为某役职；当你是足利将军家或在足利家灭亡后你新开了幕府，则是你收回某役职。

问：我创立的新武将，相性武将选的是武田信玄，可我进到游戏中却发现我和武田信玄的相性是最恶，这是怎么回事呀？

答：在“革新”中相性的判断已不是单看相性值的差异了(野望系列以前的作品是只看相性值差)。在“革新”中两个武将的亲密程度除了受相性值差的影响外，还受到双方的出身和宗教信仰的影响，比如武田信玄是武士出身信仰佛教，你正好选的是与之对立的商人出身信仰基督教，相性最恶也就不足为奇了。

问：我所选的大名家为什么无法发展出自己的特有技术呢？

答：首先声明：不是所有大名家都有特有技术的，只有少数强大大名才有自己独有的技术。另外，即使是有特有技术的大名，如岛津、武田家，也只有在某个或某几个特定的武将是家主时才可能发展特有技术，如果选择

客座专家 龚胜 苏旅

有关闭系统BIOS缓存、显卡以及各个设置中的Shadow相关项，或没有用干净的系统引导盘来引导系统启动，导致"Insufficient memory"即内存不足错误。升级前最好LOAD BIOS的缺省值。同时注意最好用硬盘启动，进入"安全模式"命令行来升级。二是出现"The Program file's part number does not match with your system"。说明程序代码不适合你的系统，所以在升级时应加入"/py"参数进行代码验证。三是显示"Unknown Type Flash"，其含义是指无法识别BIOS芯片类型，一般是因为主板刷新电压有问题，或者主板上的BIOS写保护跳线未打开。而较老的显卡通常采用不可擦写的只读ROM存储BIOS，因此很可能无法升级。

四川　龚胜

读者 高宇问： 晚上我用电脑下载软件，可下载一会儿自己又想睡觉，不想停止下载，怎么办呢？还有就是今天**开机屏幕上突然出现了CMOS checksum error-Defaults loaded提示，**必须按F1键才能跳过，而且进操作系统后也不怎么稳定。这是怎么回事？

答： 许多软件下载程序（如FlashGet、Transport等）都自带下载完毕后自行关机的选项，用户选上以后软件可自行管理下载情况并在下载完毕后自动关机。此外，你也可选择第三方的定时关机软件，如阿达关机、e族关机等，你可先估计电脑的剩余工作时间，比如2个小时，然后在软件中自行设置参数，确定2个小时以后电脑自动关机，接下来你就可放心地去休息了。至于第2个问题，出现错误提示信息表示主板CMOS在开机自检时发现错误，因此自行恢复为出厂默认状态。这种情况发生的频率较高，大部分情况是因为主板上安装的纽扣电池（一般位于主板PCI插槽的下方位置）电力供应不足造成的，建议及时更换。如果CPU超频失败，那么再次开机时CMOS自行恢复默认信息后，也会出现这种类似情况。当然，如果出现CPU未超频且更换了电池仍无法解决问题的情况，有可能是包含CMOS信息的芯片出现了硬件故障，建议及时送修主板。

湖南　苏旅

读者 赫赫鲁问： 我买电脑主要用于上网、看DVD电影和玩连连看，**请问如何用最少的钱配出至少两三年不落后的电脑？**我想用P4 3.0C CPU和NVIDIA 6600GT的显示卡，不会到时又有什么新游戏玩不了吧？

答： 电脑硬件永远都在不断发展之中，上市出售的东西往往不是性能最强的，因此要确保电脑配件2～3年之内不落后的说法有些可笑。当然，现在"斥巨资"购买较贵的高性能配件组装成的电脑，有可能保证2～3年后不太落伍，但从成本的角度而言，这样做并不合算。再次，把购机要求跟自己近期的个人需求结合起来才能最大限度地保证投资的利用率，我觉得你应该仔细想想自己电脑的主要用途，再来考虑具体的性能要求从而得出最后的配置。从你的描述来看，如果仅仅是用于上网、看DVD和玩一些简单的电脑游戏，那么是没有必要花那么多钱去购买一台高配置电脑的，一般采用P4 3.0C的CPU和NVIDIA 6600GT显示卡作为配件的个人电脑，其性能应该是比较强的，但其配置价位肯定也较高。如果你的要求不是高性能3D游戏、HDTV，那么没有必须选择购买具有较强图形处理能力的电脑。建议你可把资金集中起来，多关注一下更大尺寸的液晶显示器之类的实用部件，毕竟显示器是今后每天都要直接面对电脑的东西，如果要"奢侈"一番，在这方面花点钱不是坏事。

湖南　苏旅

自己创立的武将继承这些家族，即使创立的武将设定与原家主有直系血缘关系，也可能无法发展出属于原家族的特有技术。

问： 怎样才能招降敌对大名呢？招降对方有什么好处？

答： 理论上讲，只要你的势力远强于对方，就有可能劝降对方，但对方是否投降还和相性等诸多因素有关，实际操作起来并没有那么简单。

招降对方的好处一是对方的武将全都无条件向你投降，省得将来一个个地劝降，另外他的城池设施等不会被破坏（攻占对方的领地不可避免地会造成城池设施等的破坏）。不过，如果对方很多武将能力值很差时，都招降过来还要发放俸禄养着这些废物实在是很郁闷的事情，不如把对方大名灭掉，然后有选择性地招降一些强力将领为好。

问： 我攻打下武田家，抓了很多俘虏并把他们都招降了，但由于数量太多无法给他们增加俸禄，所以忠诚度都偏低，这时很多敌人都来挖墙角，撬走我不少人，这可怎么办？

答： 招降俘虏要有针对性，首先要招降强力将领，然后利用赏赐家宝、官职、役职等方式快速提升忠诚度（增加俸禄的话，每加100才提升2点忠诚）。对于一般的武将，可先关起来不忙招降，或是招降后派往离前线比较远的城池（条件是你领地足够大），因为敌人挖墙角也是有范围的。

当然你也完全可反其道而行，敌人挖走了你的武将他也要花俸禄养着，大量富余的平庸武将对一个小大名来讲经济上绝对是毁灭性打击，而这些武将也派不上多大用场，不必担心敌人挖墙角。

客座专家 龚胜 苏旅

读者 秦国新问：我的主板是华硕P4P800S，买了一个3.5英寸USB 2.0的硬盘盒，接上去以后，Windows XP显示**“一个高速的USB设备插在一个非高速的USB集线器上”**，这是不是说明主板上的USB不是2.0的？为什么会出现这个问题？还有就是ATI X700显示卡怎么样，我的主板升级可以么？能看1080P HDTV么？

答：华硕P4P800S是采用Intel 848系列芯片组设计的主板，其USB控制芯片为2.0版本，完全可支持各类USB 2.0接口设备。但Windows XP原始版本并不支持USB 2.0技术，如果没有安装第三方USB 2.0驱动软件，则操作系统本身需要安装Windows XP SP1或SP2升级补丁后才能正常识别使用USB 2.0驱动（Windows 2000则需要安装SP4），你可通过用鼠标右键点击“我的电脑”，再选择“属性”查看操作系统版本得知USB 2.0支持情况，如果没有升级操作系统建议及时更新。

ATI X700显示芯片（代号RV410）采用0.11微米工艺制造，拥有8条渲染管线和6个顶点单元，采用了X800系列的芯片架构。采用该芯片设计的显示卡覆盖了AGP和PCI-E两种接口，因此你的主板是可支持的。但能否顺利地观看1080P HDTV，还需要看CPU速度、内存容量的指标，比如至少需要P4 2.4GHz以上的CPU及512MB以上容量的内存。如果使用的CPU速度太低，内存太小，那么单纯依靠显示卡的性能指标（虽然X700显示卡有VIDEOSHADER HD加速技术）显然是不可靠的。此外，如果你选择的其他型号显示卡本身不具备对HDTV（如微软的WMV格式的HDTV）的硬件加速功能，那么想要顺利播放HDTV也不是那么容易的。

湖南 苏旅

读者 李方格问：请问现在外面买的那种**CD/DVD刻录小盘**好用么？能放在DVD播放机里面使用么？我有不少盘片都出现了数据区的反光面脱落、盘体透明的问题，这是怎么回事？

答：你所描述的小盘就是那种直径为8cm的CD/DVD刻录盘吧。这种小盘轻巧方便，便于携带。但其容量多为210MB（CD-R及CD-RW盘）及1.4GB（DVD-R及DVD+/-RW盘）左右，和直径为12cm的普通刻录盘有差别，而后者容量多为700MB（CD-R及CD-RW盘）及4.3GB（DVD-R及DVD+/-RW盘）左右。目前市面上这种小盘的品牌主要为数码多、Princo等，价格也各不相同。这里要注意，不是所有的光盘播放机及电脑光驱都能支持直径为8cm的小盘，比如许多老款的DVD播放机（包括托盘式和吸入式）均不能支持它，而一些老的托盘式电脑光驱因为托盘上没有内圈设计，从而不能支持这种小盘，如果强行放入，很可能会损坏机器。如果没有把握，建议你还是先查看一下播放机及光驱的使用说明书，了解具体兼容情况后再作决定。

造成盘片数据区反光面出现脱落损坏问题的原因很多。一方面可能是盘片没有用保护盒密封好，时常处于阴暗潮湿或阳光暴晒的环境下，在这种保存条件不佳的情况下，光盘表面的化学介质很容易被破坏，导致盘片受损，刻录数据丢失；另外一方面就是使用了质量较差的盘片，如市面上有不少廉价的刻录光盘，有些商家为了兜售其质量低下、不明产地的垃圾产品，甚至摆出了低于正常市场价格30%以下的价位。一些用户贪图便宜选择了低廉价位的假冒伪劣产品，再加上保护措施不力，其保存质量也就可想而知了。因此在购买使用刻录光盘时一定要注意，除了到正规商家选购正规可靠的品牌产品外，在使用保存方面也要注意合理放置保存。

湖南 苏旅

《魔兽世界》问题集补充

问：据说在熔火之心副本（MC）可打出各职业的紫色套装，能不能具体介绍一下？

答：下面给出各职业的套装中每件的掉落处。掉套装的Boss名字给出英汉对照，套装名因翻译问题暂不给出。

	战士	圣骑士	法师	牧师	术士	德鲁伊	萨满	猎人	盗贼
鲁西弗隆 Lucifron	手套	鞋子	鞋子		手套	鞋子	鞋子		
玛格曼达 Magmadar	裤子	裤子	裤子	裤子	裤子	裤子	裤子	裤子	裤子
基赫纳斯 Gehennas	鞋子	手套		手套			手套	鞋子	手套
迦顿男爵 Garr	头盔	头盔	头盔	头盔	头盔	头盔	头盔	头盔	头盔
沙斯拉尔 Shazzrah			手套	鞋子	鞋子	手套		手套	鞋子
巴隆 Baron Geddon		护肩	护肩		护肩	护肩	护肩		
焚化者古雷曼格 Golemagg	衣服	衣服	衣服	衣服	衣服	衣服	衣服	衣服	衣服
萨弗隆先驱者 Sulfuron	护肩			护肩				护肩	护肩

注：腰带和护腕是在副本内随机掉落的。

林晓： 2005年第15期即总第200期《大众软件》，我们采取了非常规的制作方法，打破所有栏目，用全部的页码做了一个大专题——回顾与展望，纪念与期许，如同成人礼上的总结，给自己也给所有的读者一份岁月的沉淀。我们不知道这样的200期读者是否能够接受，对于一向低调的大软，忽然用整整一本杂志来说自己，真的是有点诚惶诚恐。现在，我们终于可以放下忐忑不安的心了，因为读者如潮水般的来信和E-mail，回应了我们的真诚。本期评刊，也就打破常规，刊登几封读者来信，以反应读者阅读的第一感受。欢迎大家把阅读200期的感受告诉我。

请你点评：针对2005年第17期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

会伴我一生的大软：

读完“与大软同行——老编篇”，我流泪了。俗话说“男儿有泪不轻弹”，但是我是真的发自内心地流下了泪水，也终于忍不住要给大软写一封信！

我从1997年开始接触大软。当时正在玩《金庸群侠传》，我同学手中大软里的游戏攻略变成了我每天必修的教程。而且从那时起，第一次开始接触修改游戏（我清楚地记得当期后面的游戏秘技里就《金庸群侠传》的修改写了很多呢）。从那时开始，我便一期不落地购买大软，配套光盘也一期没少，都收藏了起来；还有那个只存活了一年的《锐》。5周年的“红本子”我也有，特别喜欢，反反复复看了很多遍。还有PC2001（是01吧？记不清了）增刊……太多了太多了，大软留给我的记忆实在太多了。学校里我的电脑知识数一数二，可以说，没有大软，我现在不会这么“灵通”！如果说遗憾的是什么，那就是遗憾没能在1995年大软创刊的时候就结识大软，足足晚了两年！两年对于电脑这东西来讲足够有翻天覆地的变化。我一直有个心愿，就是能从哪里搞到从创刊一直到1997年这段时间里的所有大软。也许我不会像看最新一期那样细致阅读每一页，但是我会永远留着她们！

开学之后我就上大二了，我学的是节目策划与制作，现在在北京欢乐传媒的《勇者总动员》剧组实习，开学的时候回去。其实真的好想去大软的编辑部里看看大软的工作环境和工作状态是什么样的，就是不敢。最后来一句已经被说了无数遍的话吧：祝大软十周岁生日快乐，并且越办越好，让我的电脑技术始终No.1，哈哈！

吉林 魏浩宇

《大众软件》与多媒体电脑的十年

《大众软件》编辑部的各位：

大家好！当然也包括现在接到我信件的敬爱的林晓。大众软件200期了，10岁了（我也刚过完14岁的生日），我也想来庆祝一下这个日子。

我不是大软要找的“同路人”，但是大软的魅力让我第一眼就迷上了她。记得我购买的第一期大软是2001/08（总第97期）。当时的购买动机是为了一个叫《2000年桌面反病毒产品民间测试报告》的专题。当时的我，没有网络，没有游戏，家里电脑上天天见的“软件”就是病毒，所以稀里糊涂地就买了那期的杂志。没想到她竟像有魔力一般，迅速使我爱上了她，也就坚持买了下去。虽然没有和大家一起经历创刊，没有和大家一起打击盗版，却出奇幸运地同大家一起经历了第100期的刊庆。这也许就是缘分吧。

后来，我又萌生了给大软投稿的念头。当时是看过2004/02的《学进程，杀木马》文章，希望为大家介绍一下我的经验，就写了篇三四百字的短稿，投到了“应用心得”栏目，不久居然收到了已拟用的回信。当时真的是很高兴！因为这是我第一次投稿。这篇稿子在2004/05上刊出了，也成了我在同学之间炫耀的一件“武器”，同时还得到了70元的稿费。虽然现在看来，那不是什么出类拔萃的文章，但非常感谢大软给我了一次机会。

如今，我已经是中学生了。在学校里，经常可以看到大软的身影。大软也是学校小卖部的常客。在我的影响下，有几位“同志”发生了由借到买的转变。前几天买杂志时看到第200期的标志，感到非常欣慰。我决定通读这本200期，一个字也不落。这也是自我购买大软以来从来没有过的。我了解了大软10年来的艰辛历程，为大家的成长感到欣慰。看到以往的种种，也会会心一笑。这就是大软，已经陪伴了我四年多的大软。

这是我给大软写的第一封信。我文笔不好，语言也可能很幼稚，但它代表了我——一个普通读者的一片心意。衷心希望大软越办越好，陪伴我将来的每一天。

天津 张琢

林晓及大众软件的编辑：你们好！

我是《大众软件》的一个读者。我没有自称是忠实读者，是因为我并不会每个月期待两本杂志的到来；不过我算是一个合格的读者：我会买下每一本在报刊亭看到的《大众软件》。

我知道最新的一期是第200期。在买到之前并没有在意，但是买到之后，匆匆翻阅，就忍不住坐下来仔细阅读。我这才发现，原来自己也是《大众软件》的同路人。

1994年我拥有了自己的第一台电脑：一台AST的386机。记忆中似乎是1999年之后才开始购买《大众软件》。可是我发现，原来当年就是对着《大众软件》的功略才打通了艰难无比的《仙剑奇侠传》。

在翻看"斗转星移"这个专题的时候，感慨尤其深。因为里面叙述的10年，几乎就是我接触电脑的10年。里面描述的每一个新闻，每一个事件，刊登的每一个画面，都让我那么熟悉，那么的亲切，很多都是自己亲身经历过的。我这才发现，这10年来《大众软件》一直陪伴着我的电脑生涯。

以前最爱看的就是《大众软件》的游戏攻略，每一篇都是一个非常精彩的故事。即使我没有这个游戏，也愿意去看。我最深刻的记忆是1996年前后，大软刊登的《银河英雄传说》的游戏攻略，非常好看。我当时读了一遍又一遍，并且就此喜欢上了书中的角色。从此我开始了寻找这套小说的历程。我从那时起一直找了4年，直到大学才终于买到了《银河英雄传说》这套小说，成了一个银英迷，到现在我还能记住那篇攻略里面的句子。

我本人也是做媒体的，知道做出一本好的杂志是多么的辛苦和困难。谢谢你们辛勤的劳动。陪伴了我这么多年，我不知道从这本杂志中学到了多少东西，让我的电脑知识增进了多少。

祝愿你们能够成为更多喜爱电脑的青少年的指路人。

大连 赵经纬

人长大了，却学会了浮躁。能留下回忆的游戏越来越少；在网络上能得到的新鲜与激动也越来越少。每天都有新游戏在网上出现，成G成G地下载，再成G成G地安装，却找不到任何乐趣，只是让我学会了成G成G地删除。当年那个为了买11个桂皮，而在Sea2中无数遍环游地球的自己，到哪里去了呢？当年那个守着Net Ants，盯着进度不眨眼，只为了一首心仪歌曲的自己，又到哪里去了呢？

大软依然一期期地买，却也早没了当年那种字字研读的执著，随手翻翻，更多的也只是为了打发时间吧。

人们总是这样，东西若来得太容易，是不会珍惜的。游戏如此；资源如此，时间也是如此。

在这个资讯满天飞的年代，大软真的已经只作为一种习惯而存在了吗？我从没有去想过，对于我，它代表着什么。

直到第200期放在我手里的那一刹那，10年。

已经多久没有过了？我傻笑着看完了每个字，每一幅插图——傻笑，真的是傻傻地笑，因为那种抑制不住的幸福。

为什么会幸福呢？大概，是因为拥有吧！

10年回顾，对于我，真的是一种见证。大软这10年，不就是我成长的10年吗？我翻着杂志，那么多熟悉的名词，那么多亲切的画面，它们一个个从我眼前流过。记忆里曾有过的遥远片断，也一点一滴慢慢融化，慢慢浮现。

我记起指挥着藤吉郎买马买枪的日子；记起带领着五虎将撞开敌军城门，轮番单挑的日子；记起了雷曼悬在身子上面的小脑袋，还有藤崎诗织脸颊的那一抹红晕。那些全身心投入的日子呀！我曾对班上同学的那台奔腾133日思梦想；曾攒下零花钱，每个周末放学后跑去连邦软件店，支持国产的软件事业；曾为了不被JS蒙骗而在电脑城蹲了整整两天，调查每一种配件的行情；还曾认认真真地擦干净自己的书柜，然后把我的大软，家游，电脑爱好者一本本摆好，小心翼翼，然后看着书柜开心地笑……

经历过，拥有过，这是一种莫大的幸福，我本不觉，直到今天。

那高高一叠的大软，带着回忆的厚重沉淀，加上了最后一页索引。

200期，10年。

看着这本大软，蓦然回首，原来我已经长大。

真的，谢谢大软。这10年，我们见证了彼此的成长。

晶合后院 教皇

2005年评刊 04期～09期

2005年04期～09期我最喜欢的栏目各期投票总结

04期		05期		06期		07期		08期		09期	
栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数
攻城略地	147	攻城略地	273	攻城略地	260	实用软件	324	实用软件	257	攻城略地	228
游戏剧场	135	实用软件	268	游戏剧场	249	攻城略地	305	攻城略地	234	游戏剧场	201
实用软件	121	游戏剧场	256	实用软件	237	TOP TEN	292	应用心得	229	专题企划	191
硬件评析	114	网络时代	241	数字码头	220	专题企划	284	游戏剧场	221	实用软件	188
新品初评	107	TOP TEN	230	应用心得	216	应用心得	273	新品初评	211	TOP TEN	184
网络时代	96	应用心得	224	硬件评析	211	硬件评析	269	网络时代	207	数字码头	174
TOP TEN	91	在线争锋	218	极限竞技	200	游戏剧场	248	前线地带	206	应用心得	165
在线争锋	86	极限竞技	205	新品初评	194	数字码头	236	数字码头	204	新品初评	161
应用心得	82	硬件评析	200	前线地带	183	网络时代	212	极限竞技	199	专栏评述	158
极限竞技	80	前线地带	187	TOP TEN	174	前线地带	185	专题企划	196	硬件评析	142
数字码头	78	新品初评	174	专栏评述	160	专栏评述	170	硬件评析	193	极限竞技	137
前线地带	75	问题交流	169	专题企划	158	极限竞技	159	TOP TEN	191	在线争锋	130
读编往来	72	数字码头	153	读编往来	142	有字天书	145	在线争锋	179	网络时代	129
问题交流	70	专题企划	148	网络时代	130	在线争锋	142	有字天书	164	问题交流	122
有字天书	68	读编往来	135	在线争锋	118	问题交流	139	问题交流	154	前线地带	119
锋利的盾	64	有字天书	121	问题交流	109	读编往来	133	龙门茶社	145	读编往来	113
专栏评述	62	专栏评述	117	龙门茶社	105	锋利的盾	108	读编往来	138	要闻闪回	108
龙门茶社	59	晶合通讯	100	有字天书	99	晶合通讯	100	要闻闪回	126	有字天书	106
要闻闪回	56	锋利的盾	98	锋利的盾	96	要闻闪回	98	专栏评述	121	锋利的盾	95
专题企划	52	要闻闪回	82	要闻闪回	92	新品初评	93	锋利的盾	118	晶合通讯	90
晶合通讯	51			晶合通讯	89			晶合通讯	114		

2005年04期～09期我最喜欢的文章各期投票总结

	文章名称	作者	得票	评价
04期	让我们一起搭积木——新学期攒机指南	老菜	55	菜鸟晋级的重要参考资料
	低价PC价几何？	龙猫	36	老百姓关心的问题
	爱与黑的边缘（三）	冰河洗剑	32	小说形式讲网络安全问题，好看
05期	一个人做游戏——方顺和他的梦幻战争	Littlewing	90	追寻梦想，一个人的世界也值得喝彩
	完美人族的经典之战	Blood_sun	73	大师级别的比赛
	网络赌博大揭密——一个“好玩”的危险游戏！	心鹰	68	一个黑洞，小心卷入
06期	真·游戏生活	本刊编辑部	93	编辑也来COSPLAY，生活精彩
	讲述IT人自己的“倒霉”经历	生铁	74	行家亦会失手，反面教材更有借鉴意义
	寻香（第一话）	清溪流泉	65	排版漂亮，文字充满悬念
07期	集腋成裘，聚沙成塔——DC视频后期处理	眉飞色舞的鱼	105	给中低端用户的实用手册
	为游戏怒放——关于游戏代言人	Littlewing	79	明星阵容，时尚排版，大软专题难得的“温柔”
	微软首款64位桌面操作系统前瞻测试	小虫	72	微软无小事
08期	仙剑在TV中重生？	本刊编辑部	138	关于仙剑TV的激烈争论
	为数字世界提供解决方案 ——CeBIT 2005展会现场报道	田伦 电子土豆	63	有条有理，趣味生动
	从干粮到电池 ——“五一”旅游数码设备电力解决指南	一居 Mr.A	46	细微之处的贴心指南
09期	《魔兽世界》·入境手册	北四环组	136	详尽，清晰
	天行健，国货以自强不息	龙猫	71	关注国产品牌
	镇妖塔（上）	唐缺	42	事关仙剑，便是畅销的保证

（评刊表见每期杂志中所夹的读者咨询卡，网络投票地址：www.popsoft.com）

漫游资费更便宜 话费可省2/3

——香港旅游通信攻略

全球通 GoTone

未 来 在 我 手 中

暑游定下目的地，香港，啥事得要先搞定？通讯。今年夏天，中国移动通信为暑期出游香港的全球通客户送上了一份大礼：只要使用特殊接入号码，全球通客户在香港漫游的通信费用，将令人惊喜地下降近2/3——这下可以随时用手机和家人朋友分享旅途的见闻，而无须担心香港当地昂贵的漫游费了。

不用再先向1860申请异地漫游，更不需要到营业厅去预交漫游资费——飞机降落香港国际机场后，轻轻打开手机，立即就能收到可来自中国移动通信在远方的短信祝福：尊敬的全球通客户，欢迎您来到香港！

所有到达香港的旅客——无论乘坐何种交通工具，都能在第一时间收到来自中国移动这温馨的短信问候。如贴身秘书一般，短信将香港几家不同运营商的特殊接入号码和资费标准一一准确列出，为你拨打电话提供最及时和细心的服务。如果你是往家里拨打长途，选择中国移动通信提供的特殊接入号，就可享受到中国移动通信为您提供的优惠资费。

在香港有六大运营商网络：香港电讯CSL、数码通电讯Smartone、和记电讯Hutchison、新世界、万众Peoples、汇亚Sunday，选择不同运营商的网络服务，对应不同的资费标准。通过手动选网的方式，你可以自由地选择。

现在，先打个电话回家报平安。我先选香港电讯CSL试试——手机上显示CSL（或C&W HKT或香港电讯），这就是香港电讯的网络。OK，现在可以在香港漫游了。

在接听电话时，香港电讯CSL的通话费为5.11元／分钟。那么，拨打电话回家的电话费是多少呢？不同地方通话资费不同：

拨001或＋时，广东深圳、蛇口通话费为7.85元／分钟；拨打广东其他地区为9.68元／分钟；广东以外内地其他地区为17.81元／分钟；

17.81元／分钟好贵啊！且慢，现在可以用中国移动通信提供的特殊的接入号了：拨1795100代替001或＋，可享受到的优惠资费标准为：广东深圳、蛇口：5.61元／分钟；广东其他地区：6.84元／分钟；内地其他地区：6.84元／分钟。

使用特殊接入号以后，从香港拨内地资费，从现在的忙时17.81元／分钟到5.6元／分左右，差额达12.2元，资费降低了2/3，很爽，确实是一份大礼。

换一家运营商试试，手机显示HK SMC（或HK SmarTone或数码通），这回选的是数码通电讯Smartone。和香港电讯CSL一样，接听电话时，通话费仍为5.11元／分钟。

当拨打内地时，不同地方通话资费有了分别：拨001或＋时，广东深圳、蛇口：7.82元／分钟；广东：9.65元／分钟；大陆其他地区：17.8元／分钟；

此时再选择中国移动通信特殊的接入号，拨1638代替001或＋，可享受到的优惠资费标准为：广东深圳、蛇口：5.6元／分钟；广东其他地区：6.82元／分钟；内地其他地区：6.82元／分钟。话费还是省了近2/3，爽。

对比香港电讯CSL和数码通电讯两家的资费标准，可以看出，手机往内地拨打长途电话时，选择中国移动通信为客户提供的特殊接入号，可以享受到不同程度的资费优惠。特别是当拨打除广东外的内地长途时，资费省了2/3，差额达到12元以上，确实令人怦然心动。

不仅通过短信告知资费标准，赴港的全球通客户在旅行社、在航空公司、在香港机场发放的香港地图和旅游手册上，在比较集中的旅游景点和购物场所，都可以看到中国移动通信为你提供的香港漫游接入号码的相关信息，在精美的机票票封、网络广告、时尚杂志上也可以适时得到温馨的提示。

尤其值得注意的是，无论选择漫游地的何种网络服务，无论是在哪里拨打手机——游轮上、巴士中，中国移动通信都在为全球通客户提供的优质服务，始终让通信毫无障碍、信号清晰、轻松方便。在话费大大降低的同时，通话质量却丝毫不打折扣，这正体现了中国移动通信一贯以高品质服务客户的精神。针对香港漫游客户推出的优惠资费政策，体现了中国移动通信客户至上的理念。

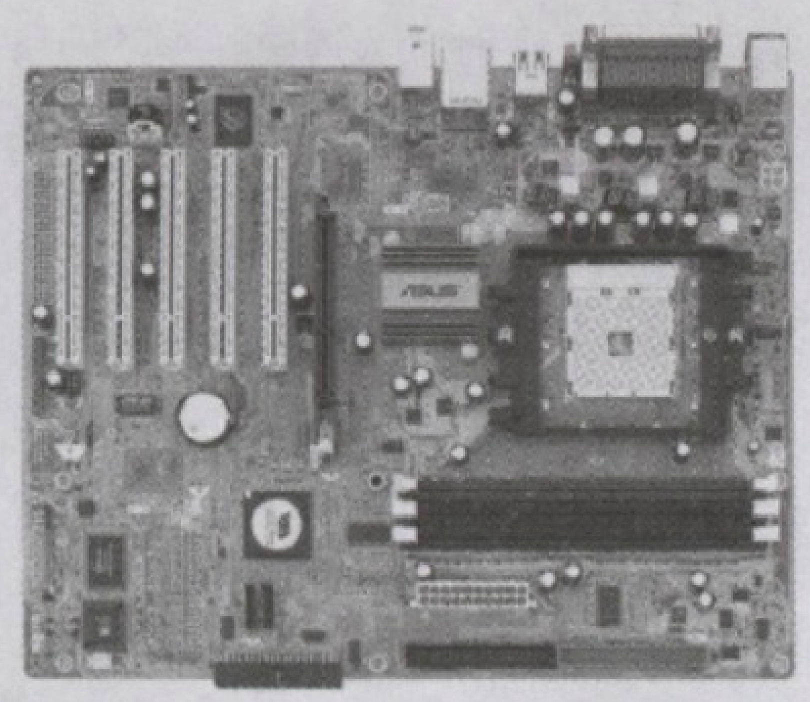
旅游是香港经济的一大动力，随着内地与香港交流的不断紧密，以及个人旅游的不断扩大，内地已成为香港旅游业的最大客源市场。正是瞄准了香港旅游市场对漫游业务提出的巨大需求，无论客户在哪里，都能够让通信变得畅通无阻。无论选择漫游地的何种网络服务，中国移动通信都会提供相应的个性化客户解决方案，全方位地满足不同客户需求。中国移动通信在推出全球通A⁺服务理念后，以更多便捷实惠回馈用户，针对暑期及各个旅游黄金周的到来，中国移动通信推出的系列资费优惠更体现了全球通A⁺服务对客户的关怀。

我能

2005年新学年装机媒体联合配置推荐

AMD平台

配件名	型　号	价格(RMB:元)
处理器：	AMD Sempron 2800+ 64位	820
主　板：	华硕 K8V-X	670
显　卡：	七彩虹镭风X700 CT	799
内　存：	金士顿 512MB DDR400	410
硬　盘：	希捷 7200.7 SATA 160G	680
显示器：	三星 795MB Plus 17寸CRT	1130
光　驱：	台电 女神52X 康宝	299
键　盘：	微软光学极动套装	180
鼠　标：	套装包含	
机　箱：	世纪之星风云二号	280
电　源：	机箱包含	
音　箱：	三诺 H-251	280
合　计：		**5573**

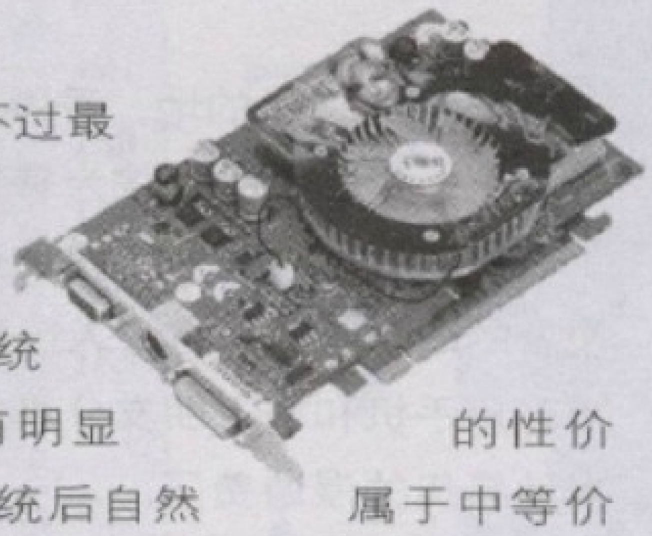


随着微软发布64位Windows XP，硬件系统也开始向64位全面过渡，但由于价格因素，在很长一段时间内大众用户都只能望而兴叹。不过在我们Hardspell本次联合装机推荐的精挑细选之下，一款市场中最具性价比的64位电脑系统以5XXX的诱惑价格呈现在广大资金有限的DIY面前。

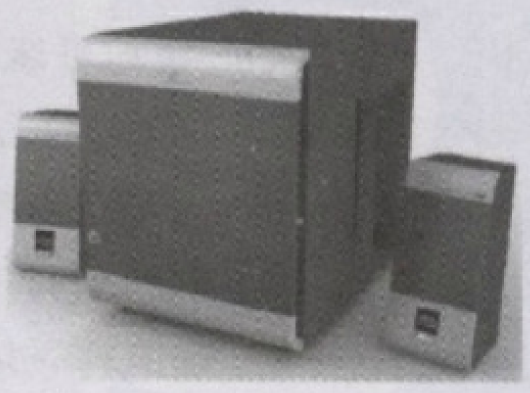
我们这套配置采用AMD最新64位Sempron处理器，实际工作频率1.8GHz，这是一颗完整的64位处理器。同时，它还继承了原有的"Cool and Quiet"降温技术、Nx-bit防病毒技术。在我们的评测报告中已经指出64位相对于传统的32位在性能上具有的优势，即使不是专门开发的64位软件也能获得一定的性能提升。微软已经推出了能够真正发挥64处理器性能的Windows XP操作系统，64位系统已经成为发展趋势。

在与之配套的主板上我们选择了经典的华硕K8V-X主板，这款主板久经市场考验，已经成为目前市场中最具性价比的K8T800芯片组产品。华硕K8V-X采用了K8T800+VT8237南北桥芯片组合，支持800 MHz HyperTransport，支持Socket754 Athlon 64/Sempron处理器。同时，华硕独有的Instant Music功能，让我们不必启动Windows就可欣赏CD音乐。

七彩虹的显卡在市场中的知名度颇高，这款镭风X700CT采用的是2.0ns GDDR3显存，有不错的超频性能，从核心的性能上来看，Radeon X700标准版的性能要高出GeForce 6600标准版不少，不过最具吸引力的还是这款显卡售价仅为799元。



整体看来，这套64位系统的配置中的每个配件都具有明显的性价比优势，组成一套完整的系统后自然属于中等价位的高性价比主机，而且整体性能已达到中等以上水平，同时，AMD Sempron 2800+ 64位处理器搭配华硕K8V-X主板后在超频性能方面也有不俗表现，X700显卡也具有一定的性能提升潜力，即使是对性能要求较高的FPS游戏来说也游刃有余。



英特尔平台

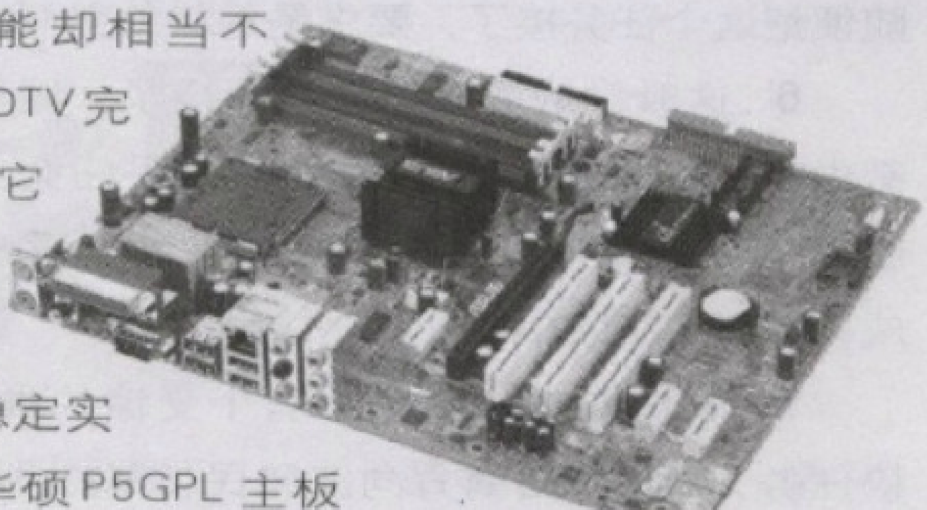
配件名	型　号	价格(RMB:元)
处理器：	Intel Celeron D 331	560
主　板：	华硕 P5GPL	899
显　卡：	昂达闪电PCX6600	799
内　存：	Kingmax胜创 256MB DDR400*2	390
硬　盘：	希捷 7200.7 SATA 200G	840
显示器：	优派 G90f+ 19寸CRT	1640
声　卡：	创新 Sound Blaster Audigy 2 Value	590
光　驱：	先锋 DVR-109CH DVD刻录机	499
键　盘：	微软光学极动套装	180
鼠　标：	套装包含	
机　箱：	世纪之星风云二号	280
电　源：	机箱包含	
音　箱：	创新 Inspire 5.1 5100	630
合　计：		**7307**

专为HDTV爱好者量身定制

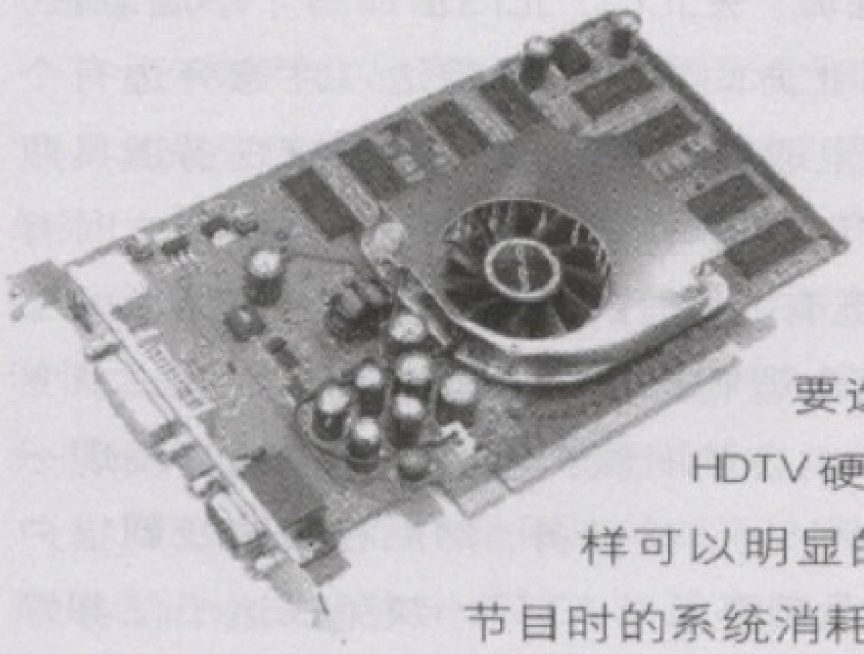
数字电视已经成为当今的一个热点，其超高的清晰度和音质是最主要特征，在网络上HDTV视频节目的下载日趋流行。很明显，HDTV远远超出普通DVD影片的影音质量是其最吸引人的地方，但是想要自己的PC系统流畅的欣赏HDTV节目也是相当有学问的，因此我们这里专门为HDTV爱好者提供一套量身定做的装机配置。

想要流畅、完美的欣赏HDTV视频节目对于整机的处理器、显卡以及硬盘都有较高要求。由于采用高清晰度的压缩算法，HDTV的播放非常依赖于处理器的性能，因此搭配一款性能较强劲的处理器是首要之举。由于众多视频播放软件对Intel处理器都有比较好的优化，所以在这里就选择了目前性价比较高的赛扬D处理器。虽然本

身工作频率不高，但是依靠播放软件对SSE3指令的齐全支持，实际性能却相当不错，用来播放HDTV完全胜任，并且它还有不俗的超频能力。



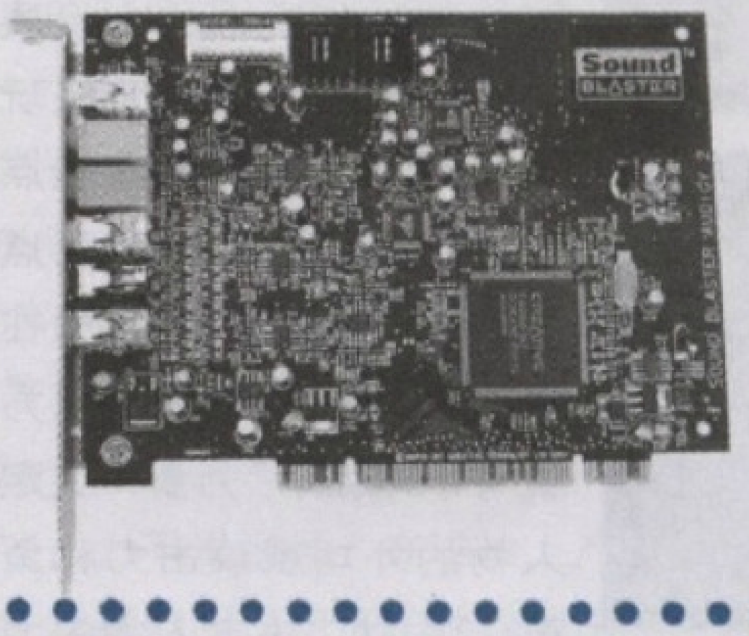
主板则从稳定实用角度选择了华硕P5GPL主板作为搭配，它采用的目前最成熟的915PL芯片组，既提供了最PCI Express总线的支持，又可以搭配廉价成熟的DDR400内存。



由于主要是用来观看HDTV节目，所以一定要选择一款可以支持HDTV硬件回放的显卡，这样可以明显的降低播放HDTV节目时的系统消耗。nVIDIA的GeForce 6系列产品全部集成了用于HDTV视频播放的视频处理器引擎，所以我们选择了目前炙手可热的中端PCI Express显卡——GeForce 6600标准版，昂达的闪电PCX6600整体做工精细，性能突出，不仅可以完成HDTV的需求，而且对市面上的所有游戏来说也游刃有余。

音响效果对于HDTV来说是非常重要的方面，因为HDTV提供了多声道杜比音效，能给人身临其境的感觉。为了获得更好的音效，在这里还配置了独立的创新Sound Blaster Audigy 2 Value声卡。有了好的声卡，一组好的音箱同样必不可少，在这里同样选择了出自名门的创新 Inspire 5.1 5100音箱，外形非常小巧但本身的音质非常出色。

综上所述，这台电脑在影音效果上已经明显高出同档次的其它配置，而且这套配置还有一个突出之处就是再后续的升级上，如果日后HDTV的标准确定，走入家电化后，将这台配置更换到性能更为强大的P4处理器和更高性能的显卡，那么它仍然可以成为一款高性能的主流配置电脑。



广告索引

企业名称	广告内容	页码
金山公司	游戏软件	封面
Jamster	短信增值	封底
新浪	即时通讯	封三
欢乐数码	游戏软件	封二
目标软件	游戏软件	首页
目标软件	游戏软件	2
目标软件	游戏软件	3
易都网	网上销售	4
中国移动	电信	5
腾讯	游戏软件	6
腾讯	游戏软件	7
数位红	招聘	9
盛大网络	游戏软件	11
世纪天成	游戏软件	12

企业名称	广告内容	页码
盛大网络	游戏软件	13
世模科技	游戏软件	15
卓奥科技	游戏软件	16
SONY	显示器	23
浙江大学	招生	25
华硕	主板	27
海畅	MP3	29
升技	主板	31
趋势科技	杀毒软件	65
趋势科技	杀毒软件	67
聚梦资讯	游戏软件	113
驰讯通	手机下载	153
第九城市	游戏软件	154
第九城市	游戏软件	155

剑侠情缘·网络版2

新手不打怪升级秘籍

在“剑网2”中，喜欢打怪的玩家可以充分剥削怪物的经验及宝物，不喜欢打怪的玩家可以做任务升级，如果两者都不喜欢，还可以去做“蹭经验”高人，只要组队跟着别人即可。下面我们便来看看如何通过做任务快速冲上10级。

让我们先了解一下人物能力等情况，打开“人物界面”，注意一下左下的5个数值：力量、内功、根骨、身法、洞察，这几个值是控制玩家能力发展的数值。每次人物升级玩家都可以获得一些潜能点（级别越高获得的潜能点就越多），把潜能点加在这些属性上，人物的能力就可以增加。“力量”决定人物的外功系攻击力和负重，“内功”决定人物内力大小、内功系攻击力和内功系防御力，“根骨”决定人物生命大小、外功系防御力，“身法”决定人物攻击命中、攻击速度和闪避，“洞察”决定人物的闪避、会心一击机率和必闪率。

任务流程

1.最好出生在成都（成都有些任务NPC位置相对近点，猛男型跟性感型两种出生地就是成都）。新手一出来就先找野叟接新手任务（暂时不做这任务，具体请参考第7条内容），然后再去找右边的武师接任务，武师提示你去找成都擂台老板对话（对话结束得300经验，可升到6级）。

2.去找车夫飞到汴京，找城门士兵对话，然后系统提示你去成都捕头那里回话，此时不忙回去，先去找赵普(175/166)，接了任务之后跟城门士兵对话，再回赵普处回复，就可以得到250钱，150经验，2点声望。这时已经升到7级了。

3.找车夫飞回成都。接着去找成都捕头对话（对话结束得100经验），提示你去找成都郊区的流氓。任务暂时先到这里不要往下做，等你做到第10条内容时再继续做这个任务。

4.去找周善人(245/221)接任务，要找4个难民，难民甲(228/227)、难民乙(206/226)、难民丙(208/219)，难民丁(233/214)，然后向周善人复命，得到300金钱、250经验、2点声望。

5.在做第4条任务时，在路途中会碰到阿盛(222/234)，随便把这个任务接了，要求是杀灰兔交10个兔尾给他。

6.这时你的等级已经有7级了，城里的任务差不多都做了，现在再开始做野叟的新手任务，把7级以前的新手任务全做掉，可以得到些装备，这时穿上装备先去成都城西门口出来。

7.在城西出口的桥上有个受惊的难民(195/195)，接任务，然后去西南方向的居民(191/197)找到村民的包裹，再回去复命，得到200经验，这时可升到8级了，然后要求去杀20个野猪，暂时不做。

8.接着马上回城，去北门。北门出口有个小店老板，接任务，然后往西北方向走到小溪旁边（注意旁边有个小孩子，你就在这里取水），打开物品栏，在任务道具瓶子点击右键，就可以装满水了，然后回去复命。这时有200经验奖励，并且有1小时的双倍经验，用完之后就不能再接了，大家要合理利用好这段时间啊。

9.在做第8条内容的时候，你在小溪旁边会发现一个可怜的小孩(176/185)，接任务，然后在右边找到猎户(184/184)，对话之后要求杀30只小灰兔。这个任务好像有Bug，我杀了N多的灰兔，任务还是不能回复，郁闷。

10.任务做到这里已经有9级多了，现在双倍经验也有了，可以开始真正的打怪练级生涯了。建议此时专打灰兔，兔尾最少要打到20个。打灰兔的同时你可以打一下旁边的流氓，随机会提示你得到线索，可以回成都向捕头复命，得到100经验的奖励，接着系统会提示你打30个流氓以及20个无赖。任务暂时做到这里。

11.找物品管理人做仓库任务，把10个兔尾交给对方，开启仓库。

12.做阿盛(222/234)任务，把10个兔尾交给对方，得到300钱、250经验、2声望奖励。

13.在野叟那里把新手任务全做完，得到500经验奖励，这时应该差不多有11级了吧。

14.现在可以出城了，跟朋友组队一起去杀野猪、流氓、无赖，升级的同时把前面几个相关任务做掉。

15.杀无赖可以得到绣花鞋，在升级的时候打10个绣花鞋，在你升级回城的时候，顺道去一趟汴京，找城门守卫接任务，给他10个绣花鞋，可得到400钱、450经验、3声望的奖励。

到此，你就不再是一名新手，而是一名达到拜师学艺水准的武林小虾了！

《剑侠情缘网络版2》，一个神奇瑰丽的奇情武侠世界，这里有爱情和勇敢，也有阴谋和背叛，有朋友和兄弟，也有仇家有敌人，你将要如何在这个五光十色的大武侠世界里书写下自己的不朽呢？

倚天II 帮战战术浅析

《倚天 II 》作为强调打斗快感、强调动感体验的一款 3D 网络游戏，强大的帮会系统使游戏生活更加丰富，“我为人人，人人为我”的帮会基调更建立起一个充满凝聚力的玩家互动、团结、互助体系。

倚天的帮会战有地盘战、霸王战和颠覆战之分。

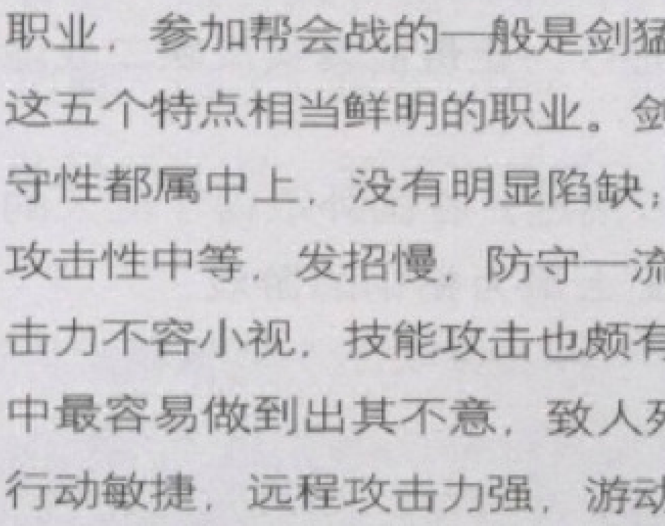
地盘战任意地图进行的帮会混战，通过积分定胜负，每杀死一人次敌对帮会成员，帮会总积分将增加。地盘战可能是帮会偶遇，也可能是十面埋伏，但必定是争夺寸土江山的激情之战，作为唯一有时间限制的帮会战法， 30分钟显得十分紧迫，往往一着不慎则满盘皆输，追悔莫及。

霸王战在专门的地图进行战争，帮会成员可以自主选择是否进入战场参与战斗。它没有地盘战混乱、纷扰的特点，在封闭的地图内等待我们的将是一场没有时间限制的耐力、毅力、自信的抗争，也是一个帮会霸气、力量、凝聚力的对决。

相比之下，以夺取战旗为目的的颠覆战则更为考验策略、智谋、以及一个帮会的执行力。在专门的地图里，面对的不仅仅是无止尽的战斗，更要守住已方荣誉与自尊的象征——战旗，并运用智谋夺取敌对帮会的旗帜。胜者王侯，这是一场荣耀与耻辱之争。

帮会战作为不同于日常群P的一个系统，最重要的就是团结与战术配合。

首先是团结，没有这个基础，战术配合根本无从谈起。然后就是战术配合，这也是今天要讨论的重点。战术设计的首要原则就是扬已之长攻彼之短。在倚天 II 里可细分为八个职业，参加帮会战的一般是剑猛、气猛、刀锋、百羿、黑魔这五个特点相当鲜明的职业。剑猛攻高防中血厚，攻击性防守性都属中上，没有明显陷缺；气猛防高血厚典型的肉盾，攻击性中等，发招慢，防守一流；刀锋行动速度快，物理攻击力不容小视，技能攻击也颇有威力，加上隐身技能，混战中最容易做到出其不意，致人死地，缺点防低血少；百羿，行动敏捷，远程攻击力强，游动攻击性好；黑魔，魔法远程攻击力超强，防和血也超低；如果帮里有国宝一般珍贵的辅助系神女，那就更要好好利用了。



现在绝大部份的帮战形式都是以集中方式对战，哪一方先将对方阵形冲散，他们胜率将达到95%以上。作为一帮之主，不可能在总揽全局的情况下还要兼顾到哪个人该怎么战斗，组织一个行之有效的系统既可以分担帮主的指挥压力，又可以避免阵型被冲散后乱成一团，这就要利用组队。每个组队就是一个小的战斗团体，必须能在脱离主力时形成一定的战斗力，并能独立完成任务。是全力进攻，还是先行防守，待看准敌方软肋再作反击，都属于战术范筹，具体怎么把握，各位帮主结合自身实际考虑。从单人PK 的经验来看，等级差不多的两个职业要分出死活，不是那么容易的，要尽快清理，就得讲究各职业的配合，一个队伍最多组八个人，可以安排三个近战攻击成员，三个近战防守成员，两个远程攻击成员。

混战开始后，最先打击威胁大的敌人，把威胁不大的职业放到最后。另外，帮战的目标不是杀光所有人，而是尽可能多杀敌人，所以先打容易打的。遵循这两个原则，消灭敌人的顺序应该是黑魔、刀锋、剑猛，气猛和百羿一个血厚，一个跑得快，都不容易打死，最后慢慢收拾。近战攻击队由剑猛和刀锋组成，属第一梯队，进攻时首要目标是敌方防低的帮众，如黑魔、百羿，即使不能秒杀，也务必缠住令其动弹不得，争取配合身后的远程攻击把敌人杀掉；防守时，与第二梯队结成人墙，不让对方突破后对身后形成威胁。近战防守成员由气猛和级别稍低的剑猛组成，属第二梯队，由于攻击力不是很强，在进攻上产生不了大的影响力，主要目的是发挥肉盾作用保护远程攻击手，灵活性比较大，情况对已方有利时可以配合近战攻击队往上压，一旦防线被冲破，马上缠住敌方冲上前来的剑猛或刀锋这些攻击手，为后边的黑魔百羿争取移动时间。远程攻击成员自然就是重点保护对象黑魔和百羿了，混战的时候可能大部分时间都在东躲西藏，但一个好的远程攻击手应该做到眼观六路耳听八方，瞅准了与剑猛或者刀锋缠斗而血不是很多的家伙，冷不丁就给他个魔法或者技能攻击，就能收到一锤定音的奇效；如果是正规的攻防战，躲在已方人墙后的多个黑魔百羿集中起来对单个目标进行猛烈攻击，也能很快打乱对方的节奏。

以上就是“二字阵型防守”，“川字阵型进攻”的小队运用要领。小组每个成员共同进退，在帮战中大家最好是事先安排好以某一个人为中心，集体移动，血高战士刀刺走在前面，修罗、弓刺和神女在后边远程攻击，神女给前面猛将和刀刺加血，这样才能达到理想的配合，乘胜追击最忌讳的就是瞎冲乱撞，落单之后不但自己很容易被围上来的敌人杀掉，也使小队的攻防体系出现漏洞——很多时候，整个小队的覆灭就是源于这种不负责任的莽撞行动，这也就是把团结和纪律放在最前面的原因。

技术在操作中熟练，指挥在实践中完善，配合在磨练中默契。一个好的帮会不是在口号中成长的，一个强的帮会也不是在纸上谈兵中壮大的，重要的还是多参与多交流多总结，一成不变的战术总会反被敌方利用，敏锐的观察、正确的判断和多变的战术体系才是百胜之源。

手足兄弟连 BROTHERS IN ARMS 进军 30 高地 终于发售

——十三条性命，掌握在你的手中

经过漫长的等待，由育碧软件代理，Gearbox 开发的二战题材巨著《手足兄弟连：进军 30 高地》于 8 月 13 日在中国大陆上市！这款因为种种原因，发售日期一再更改的鸿篇巨作终于和大家见面了！

何处购买？

通过正普软件及其他经销渠道，你可购买到包装精美的正版《手足兄弟连》。

基本信息

游戏类型：第一人称射击类
发行版本：英文/中文
游戏开发：Gearbox
海外发行：育碧软件
发行日期：2005年8月13日
发行载体：PC—DVD
官方售价：69元人民币

重现历史的游戏

《手足兄弟连：进军 30 高地》取材于真实的二战历史，描述了盟军诺曼底登陆之后，一名叫 Matt Baker 的中士在混乱动荡的欧洲大陆上，如何带领 13 名战士用自己的身躯和手中的武器，凭借坚韧不拔的勇气和无私的奉献精神冲出重重包围的感人故事。

在当初《手足兄弟连：进军 30 高地》初次登场亮相的时候，就有人质疑过：这样的剧情仿佛已经许多次在二战游戏中重演，但实际上在游戏中，队友的存在感往往弱得可怜，最多也就是成为玩家的炮灰而已。但在《手足兄弟连：进军 30 高地》中，玩家和 NPC 队友必须进行各种各样的互动，包括战术指挥、掩护、对话等等，否则就很难完成任务。这可以说是 FPS 游戏史上第一次用系统来促进玩家与 AI 之间的感情模拟，当 Gamespot 的编辑也惊呼 "Extremely Cinematic!" 的时候，我们就知道，我们不再是面对着一群冷冰冰的多边形人偶了。

游戏性崭新的变革

在游戏性方面，《手足兄弟连：进军 30 高地》同时具有 FPS 和战略游戏的特性。首先《手足兄弟连：进军 30 高地》肯定是一个精彩的 FPS 游戏，默认状态下取消了传统的十字准星，而用真实的武器瞄准器代替，大大地增强了真实感；其次，《手足兄弟连：进军 30 高地》又要求玩家站在一名小队指挥官的角度，纵览战场全局，发号施令以使己方处于有利地位。毫不夸张地说，《手足兄弟连：进军 30 高地》是迄今为止最能真实反映二战地面战场战役的游戏。

《手足兄弟连：进军 30 高地》在国外取得了巨大的成功，并成为育碧软件历史上最为畅销的游戏。

sina新浪UC

——即将推出团队即时语音软件UTalk

8月初，新浪UC即将面对国内数千万游戏玩家，隆重推出一款功能相当出色、语音效果极佳、具有专业品质的团队即时语音通讯软件——UTalk。据部分参与该软件内部测试的专业人士介绍，UTalk具有高清晰语音通话质量、系统资源占用率极低、完全中文界面、支持自架服务器等众多优点。

作为一款主要针对网络游戏用户和局域网游戏用户而开发的团队即时语音通讯工具软件，UTalk具有小巧、灵活、专业、全中文界面、上手简单等优势，堪称是国内首屈一指的团队即时语音通话软件。由于UTalk是国内拥有顶尖语音技术实力的新浪UC公司自主开发，该软件能够在极端网络环境下提供清晰高质的语音服务，并完全符合国内用户的使用习惯。通过UTalk，将使你在游戏过程中畅享团队即时通讯的功能和乐趣，轻松打造你的游戏梦之队！

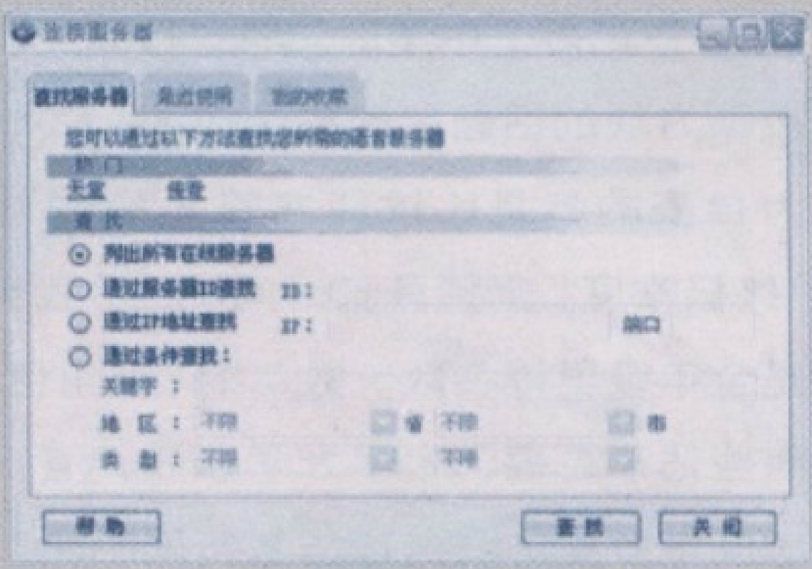
据悉，UTalk将为用户提供服务器端和客户端二种软件版本。通过服务器端软件，用户可以自由建立UTalk语音服务器，并轻松管理自己的服务器。而客户端软件除提供专业的语音功能外，还提供基本的好友管理、服务器管理、用户管理和文本聊天等常见重要功能。因此，拥有UTalk，你不但拥有了自己的游戏战队通讯工具，还可以保持永远的战队联系方式。

据业界人士分析，UTalk的出现，无疑将成为当今游戏玩家桌面的必备工具。UTalk，就是你游戏时的"战队对讲机"！用UTalk语音直接交流，才能享受团队作战的魅力！用UTalk语音直接交流，才能体现游戏以人为本的思想！用UTalk语音直接交流，才能彻底解放你的双手，让你与你的队友一起呐喊，才能让网游来得更猛烈些！

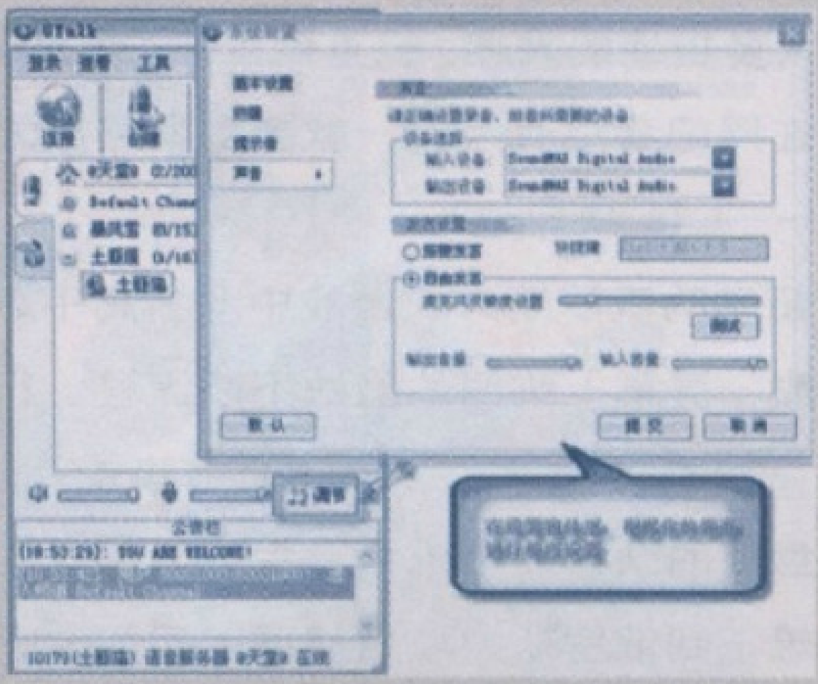
欢迎广大软件用户及游戏玩家，随时留意UTalk官方网站(http://www.utalk.com.cn)动态。

附：UTalk部分截图

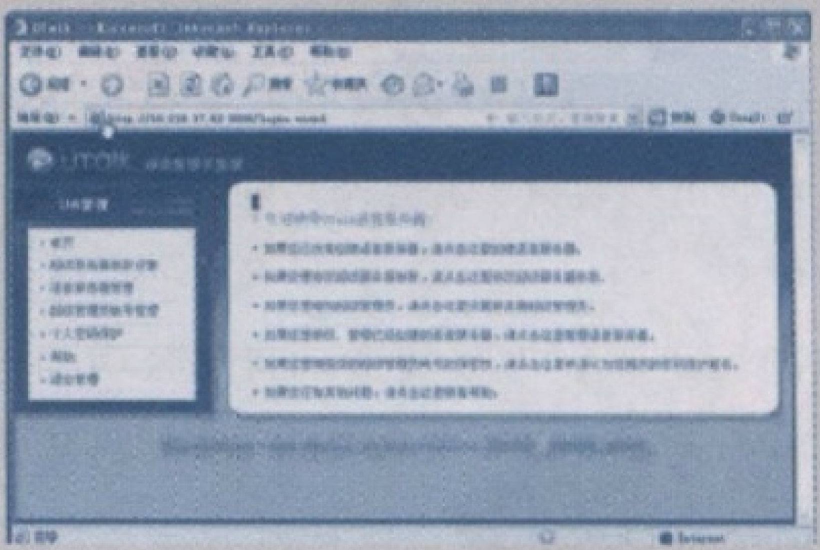
图一、这是UTalk的登陆界面



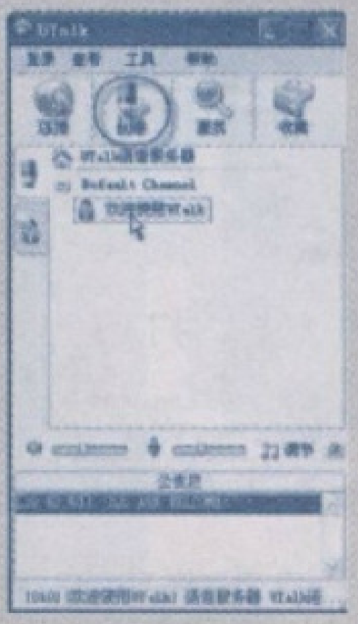
图二、多种方法查找使用UTalk的语音服务器



图三、进入UTalk后的频道界面之一



图四、UTalk服务器端软件界面



图五、用UTalk创建自己的语音频道

摇滚你的手指

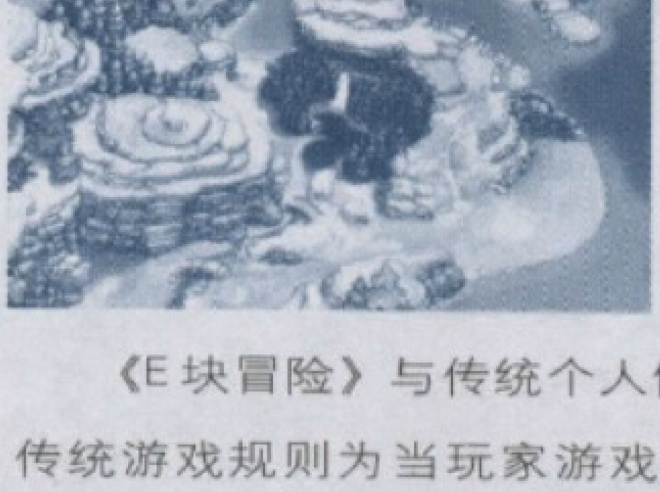
——暑假休闲网游新作《E 块冒险》感悟

童年的记忆中印象比较深刻的游戏属：魂斗罗、双截龙还有超级玛丽等，都曾给我童年带来了无尽的欢乐，尤其手掌机风靡时期的俄罗斯方块至今让我不能忘怀。

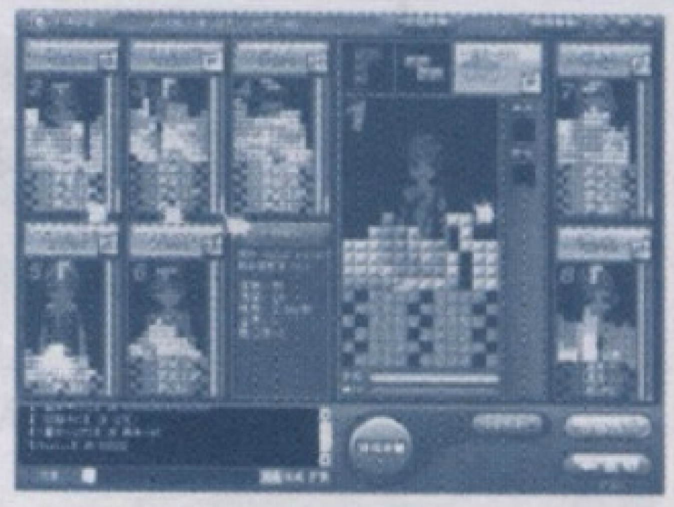
还记得上中学时，有一段日子，关于俄罗斯方块的话题风靡整个校园，同学们引以为自豪的就是比谁能在第 9 级的超速度中（终极难度）坚持最长时间不挂，我当时也算是全年级里排名数一数二的"狠角色"了，颇有些沾沾自喜。上了大学以后，有很长一段时间俄罗斯方块游戏与我行同陌路，黑白色的手掌机方块，电脑上单机版的人机对战实在勾不起我太多挑战的兴趣，一直到今年的8月暑假，一次偶然机会在网吧看见有人玩一款新的网络版本的俄罗斯方块游戏——《E 块冒险》。

在超炫超酷的俄罗斯方块游戏中 8 名高手之间互相组队决斗正酣，屏幕上绚丽的魔法不断漂移，行行色色的方块如雨点般旋转而下，手指间有节奏的飞速弹击，有如一场键盘上的劲暴摇滚乐章，令人陶醉其中并享受无限乐趣。想不到俄罗斯方块居然可以用如此智慧的方式来展示，只有将方块摆放得完美无暇，才能不断消层；只有速度够快，才能战胜他人。在急速的激情中，7 种颜色方块亲密结合，超越自我思维拥有无限的快感。现在只要有空闲我便沉浸在《E 块冒险》乐趣中，追寻和体验这种非凡的境界。

《E 块冒险》是深圳市聚梦资讯有限公司的一群俄罗斯方块爱好者为追逐梦想，汇聚在一起策划开发的一款最新俄罗斯方块对战平台。在设计开发中吸收了众多俄罗斯方块玩家的建议，融合国内外众多方块游戏优点于一身，经过更加精细的美化和人性化的改良，打造出风靡全球的对战型俄罗斯方块。

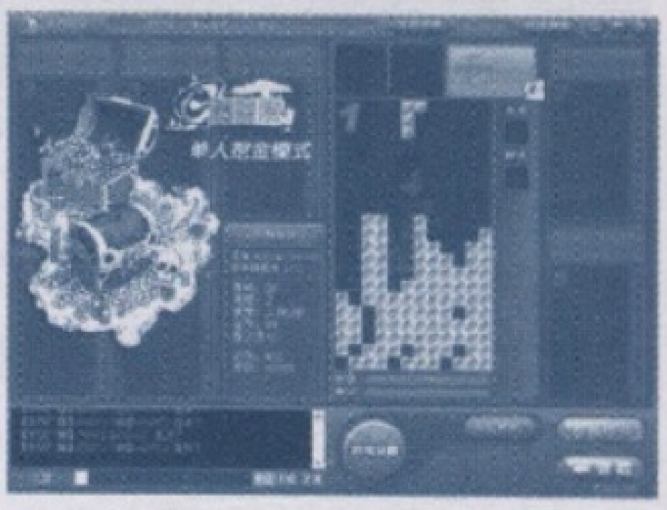


《E 块冒险》与传统个人俄罗斯方块游戏有所不同。传统游戏规则为当玩家游戏池中的砖块累积到顶端时即宣告游戏失败；而E 块其有趣之处在于，玩家不仅可以依靠自己消层和使用道具来打击对手，还可以组队进行多达 8 人对战的团队竞技模式。引入能量、血、招式、升级等概念，战队中不同位置的玩家拥有不同的能力，战、法、护各司其职，只有依靠默契配合才能获胜。

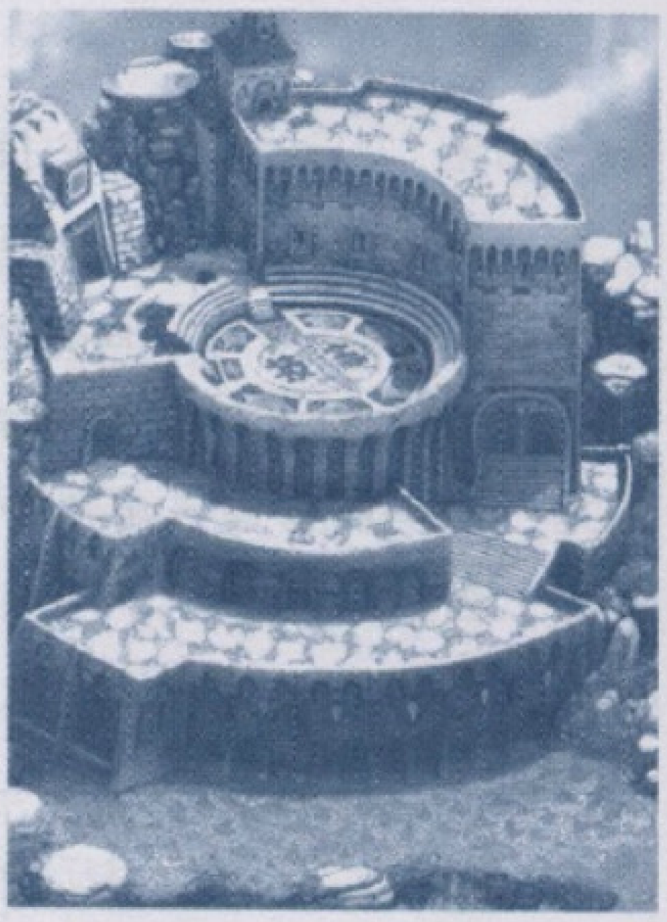


网络化对战紧张刺激，细腻的系统优化提供超爽的操作感，辅助瞄准设置，轻松体验极速方块的快感。

除团队竞技模式外，普通混战、单人挖金矿模式、情侣合作模式，玩家还可以创建自己的家族，参加类似 MMORPG 的攻城战，拥有自己冠名的城市，享受优惠购物、广播、踢人，积分双倍等特权政策，简直妙不可言。



丰富专业的顶级赛事，攻城赛、混战赛、单人赛、战队赛、黄金联赛，专业完善的比赛规则及赛程，打造E 块高手。



精美超大的纯手绘唯美风格的虚拟形象，自定义容貌，支持最多达到 20 个部件的真彩虚拟形象（不包括背景）。

别具特色的休闲区，提供给玩家俄罗斯以外的其他休闲小游戏，目前已有一个赛马游戏，将不断推出更多新鲜的休闲小游戏。

《E 块冒险》还有更多的内容等待你来体验，一起摇滚你的手指吧，让我们生活不再寂寞，不再平淡，不再灰色！

类型：动作休闲
制作：聚梦资讯
运营：聚梦资讯
目前状态：公测
官方网站 www.kuaik.com

块冒險
www.kuaik.com
登陆www.kuaik.com
尽情摇滚你的手指
体验急速快感
正在火热公测中！！
聚梦资讯
www.dreamgame.com.cn

“动漫游”

——浅析动漫画与游戏产业在中国的发展（上）

■中视网元娱乐科技有限公司 傅世华

编者按：从寰宇之星到游戏之星，再到中视网元，傅世华一直没有离开过我们的视线；从《仙剑奇侠传2》到FIFA 2004，傅世华始终充当着单机电脑游戏坚守者的角色。前一段时间，业内的朋友、还有热心于国产单机游戏的读者，都在关心傅世华的去向。下面您即将看到的这篇文章，就是傅世华先生担任中视网元娱乐科技有限公司总经理后，撰写的一篇论述文章。在这家公司的业务里，除去动漫产品，依然会涉足单机电脑游戏。

一、前言：“动漫游”——流行娱乐领域的王者

当今世界随着传播科技的不断发展，全球各地的信息随着无所不在的传播方式，在极短的时间之内，就让我们每一个人都好似在信息的海洋中沉浮。每天五花八门的信息在身边犹如百花齐放般，不断让人天天有惊奇，而海量天量的图像、声音和文字，更是争先恐后地从四面八方无孔不入地挤进我们的脑海中。因为我们人类大脑的运算处理既不如奔X的CPU，有限的记忆容量更比不上百千G的硬盘，所以可确定的一件事，就是在这个信息爆炸时代中，我们所错过的和忘记的东西，一定比记住的东西要多千万倍。可是，就在这样的信息拥挤情况之下，“动漫画”和“电子游戏”却能在这股信息狂潮中，不但能肆无忌惮地去拨弄大多数人重重隐蔽的情感心弦，还能横行霸道地占领每个人有限的心灵、脑海，更过分的是，经常以刻骨铭心的方式和每个人相随一生，有时还真要让人不禁大声问一句：凭什么啊？

电子游戏DOA中的角色又成为漫画创作者青睐的创作对象

《头文字D》的影响已经超越了“动漫游”的领域

要说起“动漫画”与“电子游戏”这两个当红娱乐项目，相信有很多人会有“青少年的玩意”的误解。不过，随着中国的改革开放，在全球热火朝天的“动漫游”产业，也终于在神州大地上以星火燎原之势展开。从国内外连载漫画、动画大片到国内自制网络游戏等，已有着不计其数的男女老幼或多或少地享受过“动漫游”所带给他们的乐趣，而现今年轻的一代也几乎无人会排斥这个能带给大家无限幻想空间的娱乐方式。在产品开发人员的水平不断提升，制作科技的持续发展，更多具备高娱乐性的优质精品不断出现在大家眼前的情况下，随着时间逐渐往后推移，“动漫游”成为全民娱乐的趋势已是必然的结果。

既然“动漫画”与“电子游戏”能深得中国市场广大消费者喜爱，而市场趋势又是如此必然的大规模成长，因此深入进行产业探究、市场模式分析等，也已成为每个从业人员的基本工作。个人原本想对“动漫画”与“电子游戏”两项的发展趋势进行单独分析，但在不断地深入研究之后，发现其中几个核心部分有着极为惊人的相似点，既能各自独立运作，又能相辅相成发展，让人形成共同的联想，最后决定将其合并讨论作为本系列主题，对未来“动漫游”产业进行分析与预测。

二、善恶难辨：动漫游与社会文化的融合

1. 社会融合：动漫游被社会大众接受的三个阶段

典型的欧美风格漫画，一开始就与电影工业有着千丝万缕的联系

漫画、动画和游戏都有其各自发展历史。漫画源自绘画艺术中的素描，出现的时间最早，17世纪的荷兰首见具有夸张的卡通素描。而动画却是现代影视艺术，由于需要播出设备，直到1906年爱迪生实验室的布雷克顿（J. Stuart Blackton）制作了《滑稽脸的幽默相》（The Humorous Phases of Funny Faces），才出现了世界上第一部动画影片。电子游戏更是结合影视科技的数字艺术，由于需要电子设备，出现时间更晚，1963年首个电子游戏出现在美国大学的实验室，1973年才由Atari正式开发出商业化电子游戏产品Pong。有关于这三个产业各自详细的历史，业界和互联网上都有很多参考资料。有心深入研究的人可参考以下资料：

梦幻的历史——动漫卡通的奇异之旅（世界动漫史）

http://culture.qianlong.com/6931/2005/05/23/1400@2645179.htm

日本动漫画史

http://comic.sina.com.cn/x/2004-04-19/18657.shtml

闲谈电子游戏进化史

http://news.17173.com/content/2005-4-10/n266_182869.html

图解电子游戏史 （《电脑玩家》出版）

工业化生产的日本少女动漫形象

从“动漫游”这三个产业发展历史和当时社会接受情况的角度来探讨时，无一例外都是先出现一个“无序高峰期”，然后进入“舆论声讨期”，最后才走入“成熟发展期”。在第一阶段主要因为属于新兴产业，相关配套法令政策、行业协会和市场秩序没有建立的情况下，产业基本上是处于一个内容无约束、市场无秩序的状态。然后由于产品对青少年的吸引力太大，社会负面现象层出不穷，导致舆论一面倒地支持整肃，就会进入一段“舆论声讨期”。

以美国动画业为例，1945年政界名人弗雷德里克·魏斯曼博士在所发表的《引诱无辜》一书中，诸如“漫画是助长青少年犯罪和社会混乱的根源”“相对于漫画所造成的毒害而言，希特勒只是小儿科”等严厉批判，一时间漫画成了“精神毒品”，进而引发了美国社会长达10年的“舆论声讨期”，直到1954年10月26日成立了美国国内漫画杂志联合会，并制定了“内部检查标准”，采取了一连串如“要明确标识限制等级”等措施之后，美国动漫产业才真正进入了“成熟发展期”，从此领先全球迄今依然领先。不过，在美国舆论大肆声讨动漫画时期，沃尔特·迪士尼的系列产品却因为题材生动有趣、内容清新健康，反而获得市场一致推崇，进而一举占领市场大半份额，成为世界最成功的动画公司。

分析当前中国社会大众对动漫游的态度会发现，中国动漫游产业正好就处于“无序高峰”和“舆论声讨”这两个过渡时期。特别在电子游戏这个项目上，由于盛大超快速的发展，让整个中国网络游戏市场仅用不到三年的时间就出现了无序高峰现象，随之果不如其然跟着就是社会舆论排山倒海的声讨。美国有个弗雷德里克·魏斯曼博士，咱们也有个陶宏开教授，美国社会称之为“精神毒品”，中国则叫做“电子海洛因”，唯一的差别是舆论讨伐的对象从之前的动漫，改变到现今的网络游戏头上。综观其过程，不得不让人感慨，上帝怎么总喜欢让相同的历史在不同时代和地方一再重复上演？

不过，虽然有着和过去相同的情况发生，中国政府在处理上显然与时俱进，包括“健康游戏忠告”“游戏工委”“严厉打击非法出版”等措施，相信一定能让中国市场以更短的时间，迈向真正稳定成熟发展期。

2.生活融合：感动才是永恒的回忆

日本一代漫画大师手冢治虫不但对日本漫画界影响深远，在对动漫画事业的发展更作出经典的规划。依照手冢治虫的设定动漫画应该以下列阶段发展。

1.第一阶段为“点心阶段”：通过精良的内容制作，让动漫画产品成为消费者娱乐项目中一道丰富多采又可口的点心。

2.第二阶段为“主食阶段”：透过强势的媒体宣传，量多质精的动漫画产品逐渐形成流行文化的主流，进而成为消费者娱乐项目的首选“主食”。

3.第三阶段为“空气阶段”，借助持续的产品线、绵密广泛的宣传面、丰富多样的延伸物全面搭配，经营出全方位的娱乐文化，成为消费者生活中不可或缺的必需品。

时隔50年再回头对照手冢治虫的规划，不由不让人由衷佩服其远见卓识。在日本，如今动漫画不但早已成为主流，从街头巷尾的形形色色的人们随手都能画上几笔的现象，动漫画已完全融入社会成为日本独具特色的文化。

上世纪80年代之后，继承动漫画外表和精神的电子游戏，凭借其互动性，更将5A特色——Anytime（任何时间）、Anything（任何事）、Any style（任何类型）、Any place（任何地方）、Anyone（任何人）发挥得淋漓尽致。电子游戏的横空出世，不但一举成为当前全球最受欢迎的娱乐形式，同时正以更快的速度完成三阶段的过渡。

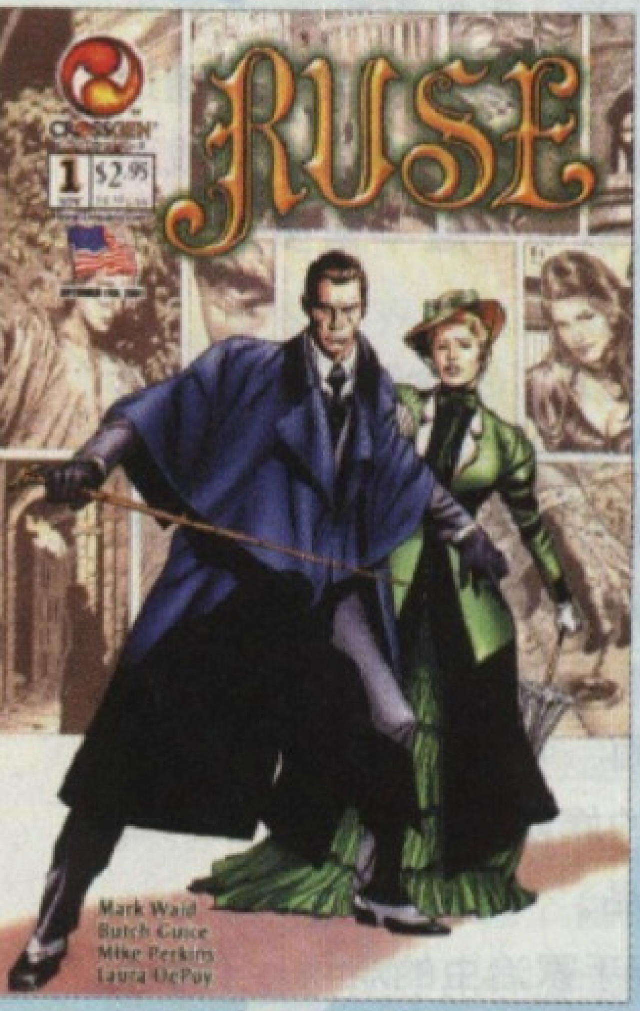
继承动漫画外表和精神的上世纪８０年代电子游戏

如上所述，“动漫游”除了在产业发展过程相似之外，在社会文化融合的过程也类似。“动漫游”本身都是以图像呈现为基本的表现方式，因此在画面的呈现上也各有特色。不过，并不是所有的“动漫游”产品都能获得市场的成功，历史上有很多制作技术高超、画面精美的产品，一样被所有消费者当作垃圾。其中最关键的地方，就在于作品核心的剧情内容。众多动漫画大师甚至直称此为所有产品的“灵魂”。而沃尔特·迪士尼对动画的好坏区分，更给了一个最简单词：“感动”。只要你的作品在画面、故事等方面不能让人产生感动，无法在人们欣赏之后留下深刻的回忆，就是个失败的作品。

相对于电子游戏而言，个人过去曾在发表的文章中指出，好的游戏应该要能在产品上市前造成的期待感，能让玩家在游戏中被感动，在游戏之后还能留下一段回忆。因为只有如此，才能真正地让消费者让出个人的部分心灵空间，来封存那段永远属于个人的美好回忆。

三、成王败寇：浅析动漫游成功的基本要素

个人从上世纪70年代接触“动漫游”开始，至今20多年一直对动漫游产品的分析有着极为浓厚的兴趣，特别是那些特别成功的产品，不但亲身一玩再玩，还不时进行自编攻略和剧情详解，并从中分析那些产品的成功元素。2000年开始有机会先后在奥汀科技、寰宇之星的工作中加以实际应用，也取得了相当不错的成绩。更让人坚信“动漫游”的成功确实可经过科学方法分析出必胜法则，虽然我们当前还不具备这些条件，只要持之以恒，希望将永远存在。



经过原型测试评估的漫画形象

“动漫游”不但如前文所说，在发展史上有着相似之处，在其产品的成功因素上，同样也有十分类似的基本要素。

1.“研发”为产品成功之本：我们是在研发还是在生产？

2001年的E3上，在“如何设计一款伟大的游戏（How to design a great game）？”的论坛中，以开发《星际争霸》《暗黑破坏神》和《魔兽争霸》而举世闻名的公司“暴雪Blizzard”前副总比尔·罗伯和以开发《模拟人生》《模拟城市》的著名公司“Maxic”的老总威尔·来特，在当时说到一个非常重要的观念，就是“研发”和“生产”概念的区分，一举说出了很多公司做不出好产品的症结。

国外对“研发”的概念很广泛，指的是对一款产品进行包括所需的剧本、导演、技术、资金等相关方面的前期研究和准备，直到有相当的把握之后，才开始进入生产阶段。欧、美、日本的游戏公司基本上都一定是先出策划案，经过原型测试评估、获得资金后才开始投入生产。而日本动漫画更是要先经过出版社审核，然后经过逐步提升规模的市场性测试成功后，才会开始投入生产。即使这么谨慎从事，因种种原因而失败的作品还俯拾皆是，可见设计出一款成功作品有多难。

反观国内的情况大部分正好相反，先找一批人就开工，然后再边做边找市场和买家的例子比比皆是。直到2005年的今天，笔者每次在参观国内开发公司时，很轻易就能发现这个问题：在“轻研发、重生产”的情况下进行作业，先是策划没有市场性，技术跟不上，内容整合不起来，然后问题越来越多，资金越来越少，最后往往都是到了不可收拾的情况下，落个树倒猢狲散的下场，最后所有的“生产人员”各自带着未尽的梦想，继续寻找下一个“研发”天堂。

动漫化了的水浒人物

虽然大家都知道国内这种情况是因为人才缺乏、市场不确定性等原因造成的现况。但实际上，越是在人才不足、市场不明的情况下，更应该加倍重视前期的研发和准备，同时也要准备好足够的资金。商业活动的本质就是将本求利，产品做不好，再找一万个理由也改变不了失败的事实，“成王败寇”是商场不变的定律，盛大的机会13亿人中只有一个碰上，现实生活没有存盘，成功之路没有外挂，没有“研发”就直接“生产”的成功率能有多高？值得所有人三思。

2.传统之上的创意：有传统底蕴的创意会更容易被实现

动漫游产品虽然是个“创意导向”的新兴产业，从原始构想开始到产品被商业化生产销售的整个过程，无时无刻处处都需要创意。但相信大家也不会忘记“动漫游”产业同样是商业活动的一个项目，也拥有商业行为中包括管理、生产、销售等的所有行为元素。因此“动漫游是个建立在一个庞大传统基础之上的创意导向产业”。没有这些传统项目，再有创意也干不出啥名堂的。

“动漫游”产业同样是商业活动的一个项目

先说产品内容需要传统，日本当前走红漫画《NARUTO火影忍者》的作者岸本齐史，在他的回忆摘要中不断出现传统项目的重要性，原本以为勤练画技就有发达机会的想法，在进入实际商业化创作时，才知道完全行不通。后来通过包括人文史地等深层次理解，对人相处交际沟通研究等，才创造出了现在成功的产品。而动画大师宫崎骏最著名的动画片《千与千寻》中，更是大量地将社会现象

应用在作品之中。《千与千寻》中出现的各个角色，无一不在现今的生活里，有着寓意式的指向，包括借汤婆婆这个失职母亲角色来警告现今溺爱子女的父母；用无脸男爱慕虚荣的任意挥霍金钱、不尊重他人性格等缺乏理性思考行为，来讽刺丧失自我本性的现代人们；当然还有女主人公千寻在面临丢失自我的危险的情况时，不得不如同她的名字一样，“众里寻他千百度”，面对成人理性世界的冒险困难艰巨，用心去找寻自我和所有问题的解决之道的主线故事，更是将传统和创意融合为经典。

动漫与游戏始终有着相同的幻想根源

至于产品运营宣传销售等，虽然加入了包括互联网等更多新科技，但无论从人员招聘培训、团队建设、产品规划、市场调研、行销宣传、物流配送、渠道销售等，整体运作的本质还是脱离不了传统商业模式。每个从业人员需要具备一定的职场传统能力，才能顺利地去开展各项工作。因此，我们每一个人都要认清一点，所谓真正的“专业”或“创意”，是要建立在深厚的传统之上，没有传统基础的专业和创意，更多时候不是不具实际执行力，就是不切实际的幻想。有传统底蕴的专业和创意，将会更容易被认同和实现。

3.联手的时代：团结合作、强强联手

众所周知，动漫游产业因为其科技含量高，因此需要大量技术人才，也因此人才成为动漫游公司中最重要的资产。不过，大家也都知道，只要是搞技术或艺术的人，因为长时间处于个人研究创作，在人际关系的处理上，比起那些古灵精怪、点子特多的策划，或是成天舌灿莲花、八面玲珑的产品行销，显然要差得多。现在动漫游产业就好玩了，硬是要把属性完全不合的这群人凑在一起去共同发展，其中会发生咋样的问题，相信大家都能想象得出来。如何促成内部真正的团结合作，让研发、生产和市场密切接合，是当前动漫游产品开发过程中，真正最令人头痛发烧的问题。

讨论内部合作之前，先说说外界的现象。随着全球商业规模化发展，当年所谓的“白手起家”成功案例越来越少，反而是“强强联手”出现的次数是越来越多。资金资源的整合、人才水平的提升和市场竞争的加剧，几乎已不再给那些想靠单打独斗闯出名堂的人任何机会了。“团队协作”和“联手发展”已成为每个人、每个企业的必修课，无论是“动漫游”还是其他产业，未来没有良好表达沟通协调能力的人，不能妥善处理合作关系的公司企业，必将成为日后市场最优先淘汰的对象。

创作团队需要团结合作，公司企业也同样需要联手开创新局面。这一点可从中国台湾省游戏公司这几年的发展过程，看出资源整合和联手的重要性。在1997年以前，中国台湾省游戏公司在游戏开发实力绝对要领先于韩国和中国大陆。但到2005年，包括智冠、大宇、华义、游戏橘子在内的台湾省游戏行业的领先者，别说在大陆市场上发展步履维艰，就算在台湾省其整体营业情况也不容乐观。反而先是韩国早早就把台湾省甩在身后，接着大陆也毫不客气地大步赶超。如今台湾省游戏公司的发展处境实在不得不令人为之忧心。

台湾省游戏公司从领先到落后，原因其实很简单，首先是低估了人力资源储备的重要性。当核心开发人员兼任行政管理、驻外管理等工作时，这个开发人员基本上就算是废了。如果各位认同一个20来岁年轻的开发人员是很难同时做好专案开发、人力资源、团队管理、市场开拓、公关交际、产品营销和国际化等工作，大家最好是尽早做好人力资源规划。另外就是智冠王俊博总经理常挂在嘴边的一句话：“台湾公司不团结”。各自在大陆单打独斗的结果，在团队建设上抢不过美日大户，在人脉关系上比不上当地豪杰，在资金实力上又敌不过纳市群雄，最后，不论过去如何辉煌、未来会怎样灿烂，只看现在和这些竞争对手交手的结果，让大家的确忘记了过去，而又不敢去想未来。

寰宇之星曾经是国内游戏业团结合作的最佳范例，结合国产单机游戏的经典产品，避开网游的无序高峰期和舆论声讨期的恶劣竞争形势，然后再以注重人才培养和外部关系维护，深耕地方市场和自有品牌策略，成功地以最小的投入取得最大的成就。团结合作的优势和力量，在本案例中发挥得淋漓尽致，也让合作的各方取得最好的经济回报。如非台湾省各家游戏开发公司分散人力去开发网络游戏，寰宇之星本身又一直不去建立自主销售渠道，在产品和渠道双重削弱的情况下，相信今日的寰宇之星会取得更好的成绩。

赢或退出？这已是所有动漫游公司必然的选择，“快鱼吃慢鱼”已成为市场铁律，犹豫不决和效率太慢的公司企业，已成为现今市场上最没有竞争力的一群。随着动漫游产业的发展，人才竞争已到了失去理智的地步，提不出光明远景规划的公司，很难在这一波人才竞争的大潮中留下足以发展的人力。绝大多数的动漫游人才都不是真正的拜金主义者，制作名留青史的作品才是这群人真正的梦想。每个公司只有认真面对动漫游产业的本质，评估自身核心竞争力，寻求一切可互助互补的对象来合作，并持续提出值得所有人付出努力去追求的目标，才能留住所有人才共同完成大家的理想。

赢或退出？这已是所有动漫游公司必然的选择

认清产业本质，做好一切准备，内部团结去寻求所有外部合作发展机会，只是动漫游公司发展的基本动作，如果连这些都做不到，还一味地期待成功的降临，个人只能说：“这是在赌博，而不是在做事业。”

（未完待续）

年年岁岁花相似

——第三届ChinaJoy展现场报道

■本刊记者 心鹰

7月21日，第三届ChinaJoy游戏大展拉开帷幕。此次展会为期3天，依然选择了上海新国际展览中心作为展会地址。这次展览中心开放了1、2两个展馆，近2万平方米的展览面积，并动用了刚刚竣工的M系列新闻厅与媒体中心，这为媒体报道提供了极大方便。与去年参展的140家厂商相比，此次展会有129家厂商参展，数量上略有下降。3天展会参观的总人数为7万人左右，与去年持平。作为中国最大的游戏展会之一，上海的ChinaJoy与北京的中国国际网络文化博览会可谓南北呼应。与网博会不同，作为中国商业中心的上海似乎更喜欢把展会办得热热闹闹、喧嚣疯狂。也许在主办方看来，这样的形式对于喜欢“游戏”的年轻人更具有吸引力。不过，再好吃的东西吃多了也会腻，同样的美女连着看3年毕竟有些审美疲劳。记者有幸参加了此次展会，也蜻蜓点水般地为广大读者带回了些许东西。记者无法清晰地描述这些东西是什么，它们就像一堆乱麻纠缠在一起。归纳一下勉强算作厂商、美女和别的什么。

一、“老王”们

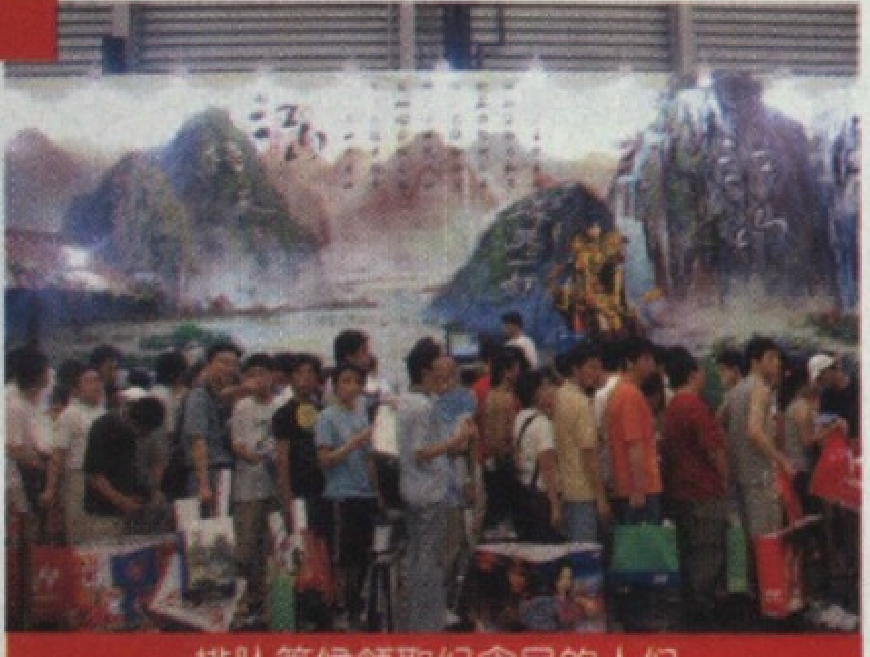
在去上海的火车上，记者盘算着第二天的采访计划。看着长长的厂商名单，采访时间安排已经精确到了以分钟为单位。也就是说，现场的一点变化都可能导致采访失败。不过，当记者真地到了现场，发现完全不用担心了。原来的采访计划根本就是一张废纸，在上百个强力音箱的轰鸣中，语言这东西已经失去了它的作用，人们仿佛又回到了肢体语言的时代……

展会分为两个展厅，一号厅基本被资金雄厚的公司瓜分，像EA、盛大、九城、网易等一线游戏厂商都在1号厅租用了大面积场地，唱起了对台戏。说是“戏”其实一点也不过分，为了吸引更多的眼球，各个公司绞尽了脑汁。惯用的“美女墙”虽然过时，但效果依然良好，其他诸如唱歌、跳舞、趣味游戏、杂技、武术、抽奖……应有尽有。当然，真说和“游戏”有关的东西大概还是占了5%的。这部分内容可以用一句话概括：“我们公司的游戏好，胜过××、不让××××”。

别具特色的“高尔”

天晴数码的攀岩比赛吸引了众多观众

九城的工作人员演起了杂技



排队等候领取纪念品的人们

新公司“网禅”的ShowGirl

Intel公司推出的"远程游戏"颇为引人注目

小公司干脆摆起摊卖东西

二、ShowGirl、Cosplay与美女们

这次展会也有不少"艺人"参加，有作为形象代言人的、有登台献艺的，还有的直接作为投资方出场。星光闪烁下，在记者认为看到明星的同时，一些人也像看到了失散多年的亲生父母一样莫名兴奋，在那里胡蹦乱跳，就差跪地磕头了。那些明星也确实比较敬业，像周星驰这种"大牌"也只不过迟到了一小时而已。上百名保安散布在会场中间，某"领袖"嘴里念叨着："那个叫张什么拉的快到了，前面的准备！"在询问了一个龇牙咧嘴的疯狂男生后，记者终于得知"张什么拉"不是什么领导，算是轻松了许多。这时候隔壁的主持人大喊："喜欢张×拉的别过来，喜欢张×涵这边走！"顿时，人们散去了一半……

"唯晶宝贝"婷婷

"星爷"作为《挑战》的特邀嘉宾出席ChinaJoy

展厅中一个新搭建的电影院，专门播放《EQ2》演示动画

《洛奇》代言人张娜拉

《快乐西游》邀请了张韶涵

Cosplay爱好者装扮的《火影忍者》形象

个人认为这时全场最“有型”的ShowBoy

动力时空《至尊》ShowGirl

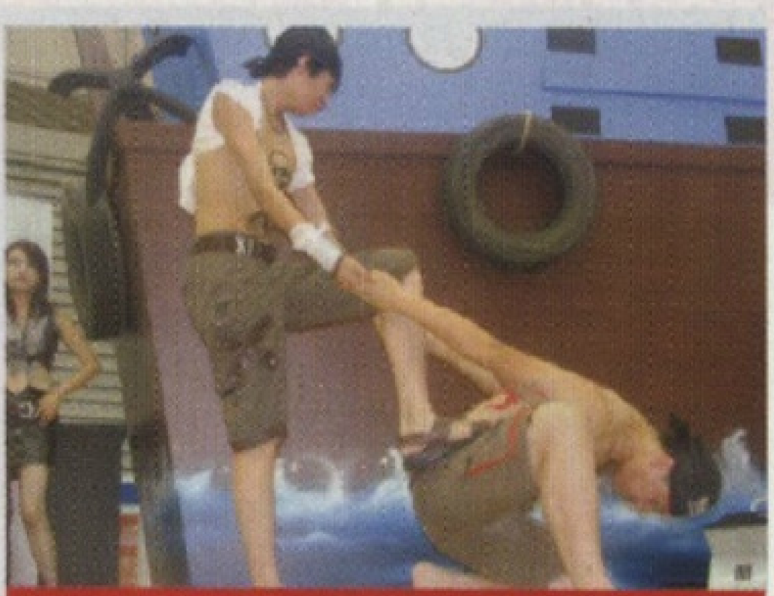
三、新意或是尾声

除了几家以前默默无闻、此次忽然窜起的游戏公司外，展会可以说毫无新意。即便是这些公司，无非也就是拿出一些不太新的“新游戏”作为噱头，再雇一些明星或大学女生充充门面，如果有一天这些明星过气了，他们会义无反顾地再换一批，年年岁岁花相似，岁岁年年人不同。

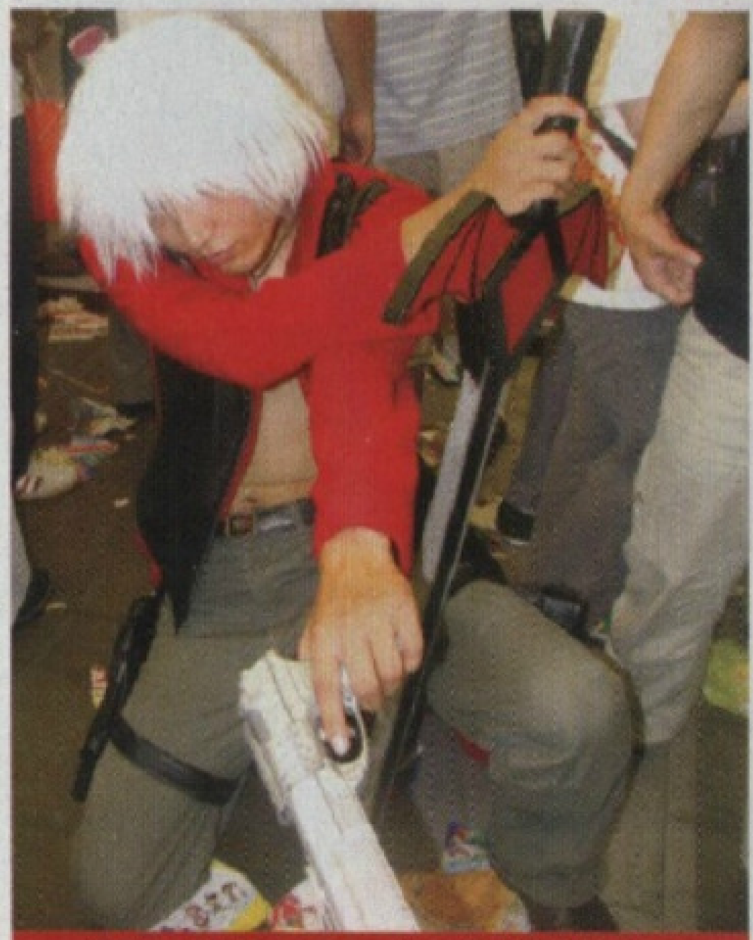
在花团锦簇、一团和气、热热闹闹、你争我夺中，又一届ChinaJoy结束了。也许这代表了产业的繁荣，不过，繁荣、浮躁、幼稚谁说得清，谁又说了算呢？

这是个什么风格的cosplay？

“传说中”的Ayawawa


造型挺难，《海盗王》现场表演

那个桶才是关键


很专业的Cosplay,能看出是谁么？

《完美世界》的ShowGirl

九城唯晶联手开发秘密网游代号FM Online

■本刊记者 心鹿

第九城市和唯晶科技7月22日在第三届ChinaJoy上，对外公开了他们已经秘密开发一年多的全3D网游FM Online的最新进展。在2005年1月，这两家公司就已经宣布共同开发一款网游，但当时放出的资料非常少。双方首次正式对外公开合作开发的网游代号为FM Online，但作品的中文名称依旧保密，开发商仅说明该款作品将充分吸收第九城市在运营方面的成功经验，并结合唯晶在奇幻类游戏中的成熟制作能力，联手打造一款精彩的3D回合制网游。

发布会上，唯晶科技首席运营官周宏演示了FM Online的一段游戏DEMO，这是一款以中古奇幻世界为背景的游戏，并被赋予了日式的卡通风格。总体感觉与九城正在运营的《魔兽世界》非常相似。周宏还介绍了唯晶科技自主研发的3D引擎"G.E.D"（译名：几何），该引擎据说已经开发了将近两年，以当前最高水准的3D引擎功能作为基本开发标准，能让玩家在超巨大的多层结构3D场景中上山下海、完成各种动作。

第九城市首席运营官何旭东

FM Online目前的开发进度为60%，开发团队超过100人，由第九城市和唯晶科技联合组成，其中第九城市的首席运营官何旭动东亲任首席策划及开发总监，首席原画由制作圣女之歌的黄正宇担任，制作人则由唯晶科技总经理詹承瀚担任。会后第九城市与唯晶科技再三重申FM Online不仅以国内"3D回合"市场为目标，更将进军国际市场，有关游戏开发进度和游戏内容将会陆续曝光。P

业界动态

《飚车》中韩对抗即将打响

7月29日，参加《飚车》中韩对抗赛的选手全部到达上海，并在天纵工作人员的安排下入住酒店。《飚车》著名玩家"Knat老图"和"mitmotors"更是提前一天来到上海，与在上海的《飚车》高手会面探讨比赛事宜。12名选手中既有靠着顽强毅力在里程赛夺冠的A-168、yangle1113，也有一路过关斩将的其他10位高手。他们即将在不久之后举行的《飚车》中韩对抗赛中与韩国选手对抗。

第三届17173游戏动漫4城市巡回赛即将举行

2005年度17173游戏动漫4省市巡回赛即将举行，4城市为成都、北京、广州、上海，本次比赛覆盖近百所高校，近千家网吧。入场方式：

一、17173论坛预报名人员，凡是17173论坛玩家均可直接入场，但需持身份证或报上论坛昵称到嘉年华入口处经认证后领门票入场。

二、所有玩家凭5张使用过的任一款游戏的游戏点卡，可以兑换一张门票入场。

三、到现场的玩家可在活动现场"购票点"购买任一种点卡，可获赠一张门票入场。

四、剪下17173本次嘉年华活动的合作平面媒体上的17173印花，可兑换门票一张。

中国玩家征服《魔兽世界》最强Boss火焰之王

8月6日，在《魔兽世界》安威玛尔服务器（上海电信PvP）上的零界公会成功击杀火焰之王拉格纳罗斯，成为第一个在中国服务器上完成这一壮举的公会。拉格纳罗斯是《魔兽世界》目前国内版本中难度最高的副本熔火之心的总Boss，也是每个服务器玩家挑战的终极目标，需要近40名顶级玩家长时间努力才能见到，从《魔兽世界》收费到现在仅两个月，国内玩家就推倒火焰之王，充分展现了我们不输于欧美玩家的高超水平和团队精神。

玩网推出"玩网英超"

2005年8月13日，以英超联赛赛况为基础的一款新型网络游戏"玩网英超"与英超联赛同步开赛。玩网体育已与英国体育经理人网站CLEVER.TV结成同盟，根据协议，在"玩网英超"半程结束时，玩网将安排表现突出的100名玩家与英国玩家展开网上对垒，最后的优胜者将有机会去英国现场观摩英超比赛。玩家只要登录该网站注册，便可根据自己的喜好，将英超联赛中的大牌球星揽至麾下，组建一支由11名球员组成的虚拟球队，在网上与对手展开角逐。游戏中球员的得分完全依据真实的英超联赛来确定，如球员每进一球积8分，每助攻一球积4分，而领受红牌则会倒扣4分。玩网体育对玩家实行限量，只有交纳50元报名费、最先注册的2000名玩家

才有机会获得参赛资格，“玩网英超”总冠军将有机会亲临现场观看2006年德国世界杯。

2005中国国际网吧俱乐部联赛即将启动

由网博会秘书处、网通宽带和万联科技共同打造的“2005中国国际网吧俱乐部联赛”即日起开始启动，并将在近期召开新闻发布会。届时，全国乃至世界电子竞技爱好者们，将共同体验以网吧俱乐部为主体的全新赛事。本次大赛致力于打造属于中国的世界级电子竞技品牌，大赛将在全国划分七大赛区，每年划分春季、秋季两大赛季。整体比赛项目共设定为足球类、篮球类、模拟驾驶类、模拟飞行类、棋牌平台类、休闲游戏类共六大项，为了扩大电子竞技内涵，所有项目均是通过谨慎评估和研究，能够充分体现参与性、竞技性、观赏性的优秀项目。

电子竞技

瑞典美女战队有意来华参加CPL

根据CPL中国组委会的最新消息，世界著名CS女子战队LeS，即SK俱乐部前女子战队，明确表达了参加年底CPL中国站比赛的意向，对于中国本土的女子战队而言，无疑是多了一个对手。中国CS女子战队New4曾经和她们交手数次，New4战绩是全胜。虽然一直没再在大赛上拿过冠军，但是最近进军好莱坞的LeS开始走进传统媒体的世界，据称本次来华还有专业电视台随行跟踪报道。

专家称电子竞技缺乏体育特征

“电子竞技不是体育项目，因为它缺乏肢体运动”，这是国家体育总局体科所首席专家、奥林匹克研究中心执行主任任海对电子竞技的定义。

任海认为，推广这个本不属于体育项目的电子竞技对青少年的成长不利。“体育的本质在动，以坐为主要体态的电子竞技，不利于青少年体质提高，而且容易造成近视，交流能力下降等不良影响。”“从调查看，我们国家青少年的体质不尽如人意，很多青少年都受肥胖、近视等问题困扰，电子竞技不受身体条件影响，客观上掩盖了这些青少年

久游网定位“互动娱乐综合门户”
专访久游网营销总监陶萤

■本刊记者 心鹰

大众软件：首先向你祝贺久游网的两款产品《劲乐团》和《劲舞团》取得了不错的成绩。关于这两款产品，你能讲讲当时久游是出于什么样的考虑而选择了它们呢？

陶萤：选择音乐类游戏进行代理，是因为我们看到了音乐游戏在国内的空白，其广阔的市场空间有着巨大的挖掘潜力。而休闲游戏将是未来网游业的主流，选择音乐游戏将会创造一个新的游戏起点。

大众软件：久游以前运营的是《科隆》和《猎人MM》这样的MMORPG产品，但当时成绩平平，为什么突然转向休闲游戏了呢？

陶萤：久游在运营《科隆》和《猎人MM》这样的MMORPG产品时积累了非常丰富的运营经验，在运营的过程中也充分了解了市场的需求，在对中国目前网络游戏市场的综合分析后，久游网决定将音乐网络休闲游戏这样一种全新的网游概念带来中国。

大众软件：《劲乐团》收费方式已定，能问一下《劲舞团》将会采取什么样的收费方式吗？

陶萤：劲舞团的收费模式将采用类似劲乐团“免费游戏+道具收费”的模式，玩家依然可以免费地玩游戏，但同样可以购买一些大大增强游戏感觉的内容和元素。收费道具分为游戏币和休闲币两种。游戏币在进行游戏时奖励获得、休闲币需玩家购买指定的久游休闲卡获得，今后在游戏中还将开放一些独特的新的收费内容、模式和政策。

大众软件：我们注意到久游这次发布了自己开发的《猛将OL》，为什么又考虑回到MMORPG的老路？

陶萤：对于久游网“互动娱乐综合门户”的定位而言，无论是Q版休闲游戏，还是MMORPG游戏，都是互动娱乐不可或缺的部分。久游并没有忽略MMORPG市场，而且MMORPG还有巨大的用户群，我们不会放弃这个市场。

大众软件：能请您讲讲《猛将OL》有哪些特色吗？

陶萤：《猛将OL》有自己独特的“猛将扮演”“万人国战”“语音聊天”特色系统。游戏以三国题材为主线，以猛将达成为目标，以互动交流为内容，支持多服务器万人国战连线，让你回归到乱世天下的三国时代。游戏画面有点像《真三国无双》。P

光通两年"厚积薄发"
光通公司网游事业部总经理马晓轶专访

■本刊记者 心鹰

大众软件： 在第一届ChinaJoy的时候，光通可以说是当时最大的网络游戏公司之一，能与之抗衡的公司很少。但自从这两年盛大公司崛起后，光通似乎低调了许多，您能谈谈原因么？

马晓轶： 光通最初并不是一家单纯的游戏公司，还有一些其他业务。这两年，随着行业发展，许多投资方开始把资金注入到这个领域，新公司此起彼伏，其中有做得比较好的如盛大、九城，也有很快就消失的。光通目前对自身的定位是"逐渐转变成一家纯粹的网络游戏公司"，在竞争这么激烈的时候，我们要做的是"厚积薄发"。这两年我们一直致力于研发产品，逐渐摆脱靠代理别人产品的经营模式。其实开发和运营的结合是必须的，但完全或大部分依靠自身的开发能力，我觉得是不能满足中国市场的大需求量的，我们的自主研发，其实可以看作是运营的补充。

大众软件： 前一段时间盛大公司收购了ACTOZ公司部分股份，这也使得盛大、光通以及《传奇》的韩国开发商Wemade公司之间的关系变得错综复杂。众所周知，Wemade和光通公司是很好的合作伙伴，目前二者在游戏的运营上是如何安排的？

马晓轶： 简单来说，大型的网络游戏，比如即将上市的《传奇4》《苍天》等网络游戏由Wemade运营，而一些科幻题材的、休闲类游戏交给光通运营。双方之间是很好的一个互补。

大众软件： 当今网络游戏市场那么大，您认为哪一类的网络游戏前景会比较好？请您介绍一下光通最近的产品。

马晓轶： 网络游戏市场比较大，产品类别也很多，包括MMORPG、休闲类网络游戏等。这次光通引进SOS就是为了扩展休闲游戏的产品线。SOS是一款射击类的休闲游戏，模式大致与过去FC上的《坦克大战》差不多，但画面和角色全部是3D的，相比如今的大部分2D休闲游戏，画面上是很有优势的。此款游戏将在两个月内推出限量内测。游戏采用完全免费的形式，但我们会提供一些收费的增值服务给玩家。光通的另一款网络游戏《真封神》目前处于内测阶段，但是游戏里还存在不少问题，可能会延缓上市时间，光通绝对不会将不成熟的产品推向市场。P

的健康问题。"对于电子竞技迅猛的发展势头，任海认为"其中包含了很大的商业利益"，切忌避重就轻地盲目推广。

电竞奥斯卡2005提名公布 中国2人入选

于8月20日在德国莱比锡举行的电子竞技奥斯卡2005颁奖礼于近日公布了各奖项的提名名单。值得我们高兴的是，由于这一年来中国电子竞技选手在国际赛场的出色表现，使得这一业内最高奖项的提名中首次出现了中国人的身影。这两位中国选手是获得最佳《魔兽争霸III》选手提名的Sky——李晓峰和获得年度最佳电子竞技女选手提名的Swan5.eibo | 1212——秦秦。

产品信息

《QQ堂》正式版《酷比一夏》发布

7月17日，"2005QQ堂中华英雄争霸赛全国总决赛暨《QQ堂》正式版《酷比一夏》发布会"在广州珠江新城金慧眼网吧举行。大赛首先经过线上初赛、线上复赛、线上决赛，从报名的20余万个人选手和近50 000支队伍中分别决出8名个人选手和32支团队，个人选手直接晋级参加全国个人总决赛，32支团队分别参加各自片区

的线下现场比赛决出一支队伍参加全国团队总决赛。此次《QQ堂》推出的正式版《酷比一夏》，在原游戏基础上进行了众多更新。新浪、搜狐、TOM、广东电视台、南方电视台等媒体都对此次大赛进行了全程报道。腾讯公司自主研发的网络游戏《QQ幻想》也即将发布。

盛大3款游戏成为文化部首批推荐的适合未成年人网游

7月29日上午，文化部游戏产品内容审查委员会公布了第一批适合未成年人的网络游戏产品名单。上海盛大网络发展有限公司的3款产品《梦幻国度》《三国豪侠传》和《泡泡堂》等名列其中，成为文化部首批推荐的适合未成年人网游产品。据了解，在文化部文化市场司和中央文明办未成年人组的组织领导下，文化部游戏产品内容审查委员于7月6日起公开向社会广泛征集一批国产原创、健康益智、寓教于乐、适合未成年人的优秀网络游戏产品。经文化部游戏产品内容审查委员会评选后，从社会各界广泛推荐的80款国产游戏和可以借鉴的一些国外休闲网络游戏产

品中，精选出一批适合未成年人的网络游戏产品，供家长和社会各界作为指导未成年人适度游戏的参考。

《机战》已签定海外代理商

近日，天晴数码与新加坡新竣国际达成合作协议，天晴数码自主开发的机甲类大型网络游戏《机战》，以40万美元的价格授权给新加坡新竣国际，该公司将获得该游戏英文版在菲律宾、马来西亚、新加坡、印尼等东南亚4国的代理运营权。近期，天晴数码又与中国台湾省网竣科技公司就《机战》游戏进入中国台湾省运营达成了合作意向，网竣科技公司将以50万美元的代理价格获得《机战》在中国台湾省、香港地区的代理运营权。虽然还处在研发的收尾阶段，但《机战》获得了海内外厂商的一致看好。天晴数码透露，《机战》将于两个月后在中国大陆进行内测，如果各方面时间配合没问题，有可能全球同步推出中文简体版、中文繁体版和英文版。

买七彩虹GDDR2燃烧军团显卡赠送EQ2内测帐号

即日起，用户在购买七彩虹GDDR2燃烧军团系列显卡产品后，可以凭借七彩虹显卡相应SN码，免费获得刚开始内测不久的EQ2东方版内测帐号。

游戏橘子所运营的EQ2开发筹备历时4年，其全球研发团队拥有115位顶尖游戏设计师，号称“可以看的游戏，可以玩的电影”。而七彩虹作为《EQ2》东方版的唯一指定推荐品牌，联合游戏橘子公司开展了买GDDR2显卡送内测帐号活动。详情请查询七彩虹GDDR2专区：http://gddr2.qicaihong.com

盛大家庭战略内容合作计划正式启动

■本刊记者 心鹰

2005年7月21日，盛大公司在众多合作伙伴的参与与支持下，在上海召开了主题为“开放、合作、多赢”的“盛大家庭战略内容合作发布会”，正式启动内容合作伙伴计划。盛大董事长兼CEO陈天桥，盛大高级副总裁、SDS事业部总裁瞿海滨，盛大副总裁王静颖等出席了此次发布会。

发布会上，来自国内外48家领先的内容服务商汇聚一堂。如影视类内容服务商新华电信、美影厂、PRCDirect、华体网、五洲宽频、炎黄互动、九洲梦网、炫动卡通等，音乐、游戏类内容服务商归海、环球、UBI、中科院自动化所、百度、苹果、TAITO、KONAMI等，财经、购物类内容服务商证券之星、淘宝网、东方CJ、东方上证、易趣、TVSN、麦考林、第一理财网等，城市生活类内容服务商通力、e-long、中演票务、上海中心气象台、上海旅游网、凯图科技、搜房资讯、51票、大众点评、中国鲜花网、柯达、新联等，及教育、招聘类内容服务商新东方在线、中宽信息、幻维数码、中华英才网、智联招聘等。

盛大高级副总裁、SDS事业部总裁瞿海滨在会上发表了合作宣言。介绍盛大盒子作为一个开放性的平台，整合了盛大5年来在用户、销售、服务、安全、支付等方面积累的资源和经验，且仍在不断地扩充和发展。为更好地为合作伙伴提供支持和服务，盛大将做到“五个开放”：

首先，开放盛大的用户平台。盛大拥有4.6亿注册用户、约1600万的连续付费用户、270万同时在线用户。盛大愿意向这个庞大的用户群提供、推介合作伙伴的内容，与合作伙伴共享用户资源。

盛大董事长兼CEO陈天桥

第二、开放盛大的销售支付平台。盛大在全国拥有18万个销售网点和13万个网吧的支持，拥有100万以上的银行卡付费用户，拥有一套完善的计费系统，构成了盛大覆盖全国的销售和支付网络。盛大愿意开放自己的销售网络，向合作伙伴提供销售、付费和服务方面的支持。

第三，开放盛大的服务平台。盛大拥有健全的服务系统，盛大的Call Center拥有约500位训练有素的客服人员，可通过8种不同的途径，提供全天候的专业客户服务。盛大可通过合适的方式，让合作伙伴分享自己的服务体系。

第四，开放盛大的安全和技术保障平台。目前有100多万盛大用户通过采用动态密码技术的“密宝”系统得到了可靠的安全保障。此外，盛大在全国拥有超过14 000台服务器，有健全、成熟的技术保障体系。盛大愿意将安全和技保系统与合作伙伴共享，为合作伙伴提供支持。

第五，开放盛大的资金平台和融资渠道。盛大是一家NASDAQ的上市企业，有着顺畅、便捷的资金融集渠道以及良好的市场信誉。盛大愿意为合作伙伴的产品应用和发展提供必要的资金支持，提供便利的融资渠道。

空谈一种

■本刊记者 生铁

不知道现在玩历史战略游戏的玩家有多少，作为一种消遣，笔者有时还是玩一玩三国题材的游戏。但玩来玩去，发现做得比较讲究的，还当属邻邦之游戏企业光荣公司的《三国志》系列。不谈游戏剧本和开发技术，就在人物造型的塑造上，这个系列的游戏也要比国产游戏高出一筹。国产游戏还且不说前两年《三国群英传III》里犯的那个夏侯元让左目伤换到右眼的笑话，就是知名度相对低一些的人物头像，粗通历史的人也会发现，玩了一圈，还是光荣《三国志》的肖像最能体现人物的精神内涵。

汉末时期的武将高顺，左图是光荣《三国志X》中的肖像，和历史的记载有气质上的吻合；右边是国内某历史游戏中的肖像，过于文弱，神采也缺乏——这还是国产游戏中的上品。至于那一类画成摩托党形象的尚未在此列出

所以，人们常说，自己老祖宗的东西让别人做了去，好像很痛心。但是真做出来看看，技术上和观念上差的不是一星半点。中国的游戏开发，如果只是差在技术和观念上，倒也好了。那天偶然看到了《猛将Online》的宣传画，乍一看以为是《真·三国无双》的宣传画呢。

《真·三国无双3》推出在先，《猛将Online》推出在后。貂蝉在两款游戏的造型中，都不伦不类地穿着高跟鞋。国产游戏开发者的想象力就匮乏到这个程度了，虽然这不过是个细节问题，可是你想象一下，有一天，《魔法门之英雄无敌》推出新一代的宣传画时，你会误以为那是《魔兽世界》的宣传画，这是种什么效果呢？再细看《猛将Online》宣传画右下角的红色印章标记，上面写的几个字竟是“不是传奇胜于传奇”……

进入今年以来，国内的网络游戏市场发生了不小的变化。几乎不再有投资者愿意对网络游戏的运营有所投入。就在几天前，一家北京的游戏开发企业经理还找到笔者，他为自己公司的产品找不到运营商而发愁。今后的网络游戏市场是否还会进一步细分，网络游戏今后的种类是否会像单机一样面对不同层面的玩家，这都不再是国产游戏开发企业最关心的事了。现在的当务之急，就是让公司能有一款产品进入市场，这样今后的开发工作才能得以继续。

国产游戏的开发水平，已经是个老得不能再老的话题。新的游戏推出后，从细节看感觉都觉得不错，也都有一些额外的亮点，但是一玩起来，破绽就都出来了，显示出国产游戏开发团队整体缺乏经验和系统教育培训。笔者在前面提到的三国类游戏画面细节的一些比较，其实想表达的也是这个意思。

《魔兽世界》在国内的大获成功，远超出了很多人最初的判断。据第九城市官方报告，4月26日凌晨开始公测，最先开放的两个大区共96组服务器在开启后不到数小时就已全面爆满。在高峰时段，每一组服务器的排队等候人数接近了2000，5月初，《魔兽世界》公测一周就达到了50万人的最高同时在线人数。仅仅两个月后，第九城市宣布《魔兽世界》自2005年6月7日启动商业化运营仅一个月之后，中国付费用户的数量已超过150万。暴雪娱乐总裁兼创办者Mike Morhaime说：“《魔兽世界》在中国取得的成就很快超出我们的预想。”

我们不能否认这款MMORPG最初的“火爆”得益于“魔兽”与“暴雪”的品牌信赖度带来的巨大从众效应，但是，事情接下来的发展，很值得我们思索。

不能交易装备、限制PK、只能升到60级的游戏……一款如此与《传奇》不同的网络游戏，为什么能如此风靡中国？这款游戏究竟是靠什么在吸引人？我想最关心这些问题的，恐怕已不仅仅是玩家了。

暴雪这家最初给人以严谨到有些呆气印象的开发公司，在《星际争霸》《暗黑破坏神II》《魔兽世界》等作品陆续而持久地风靡全球后，我们渐渐发现，这家企业在商业上的把握能力几乎是出类拔萃的。

《魔兽世界》在东亚地区的成功，使我们看到，网络游戏还大有潜力可挖，网络游戏可以做得像单机游戏一样高潮迭起，韵味无穷。它还使我们这些大脑空空的中国游戏开发者看到，也许，即使我们不模仿《传奇》那样的游戏，游戏开发这个职业在中国还是可以继续做下去。P

左图为《真·三国无双3》中的吕布和貂蝉形象，右图是《猛将Online》中二者的形象

类　　型：角色扮演
制　　作：弘煜科技事业
发　　行：寰宇之星
上市日期：2005年第3季度
推 荐 度：★★★★

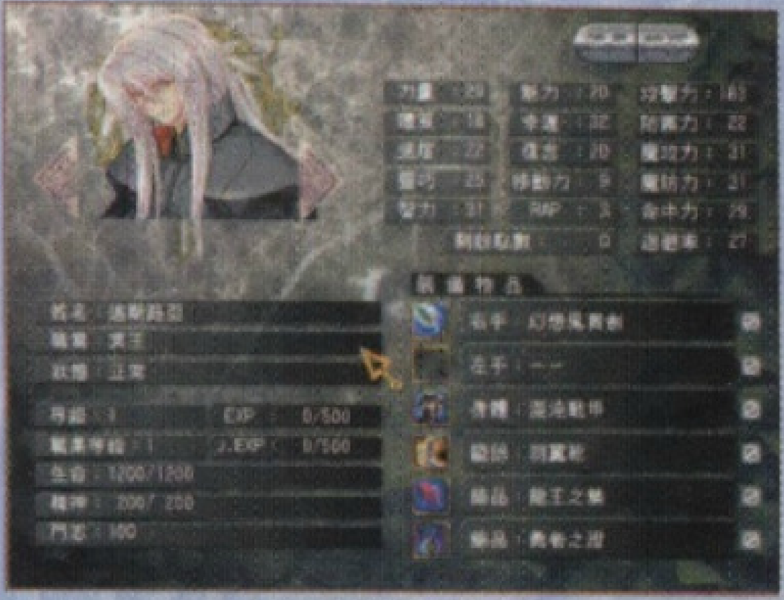
风色幻想IV——圣战的终焉

■北京 Fas

提起“风色幻想”系列，相信绝大多数玩家都不会陌生。自从1999年第一部作品《魔导圣战——风色幻想》问世以来，距今已有6个年头。其间《风色幻想SP封神之刻》《风色幻想II——Alive》和《风色幻想III——罪与罚的镇魂歌》先后推出，都颇受玩家的喜爱。如今，“风色幻想”系列的第四部作品《风色幻想IV——圣战的终焉》即将面世。它不仅延续了前作的剧情，让玩家带领着三代中的主人公“断罪之翼”继续追踪战乱的真相，而且增加和强化了多种游戏元素，令玩家再次痴迷于奇妙的“风色幻想”世界。

华丽的大招——炽天使之怒

画风秉承前作



人物属性一目了然

好可爱的怪物

挡我者死!

奇幻大陆 风云再起

如果你曾经玩过《风色幻想III》，那么对于《风色幻想IV》的故事发展应该会感到比较熟悉。而对于初次接触“风色幻想”系列游戏的玩家来说，其实也不必担心无法将游戏的故事情节融会贯通，因为这次的故事内容是相当丰富和精彩的。

大陆历190年末，正值后世称为“冰与火之战”的战争末期。北方帝国冷夜和南方的圣焰联合公国为了彼此的信念而争战着，殊不知这场战争却是有心人为了防止未来将要降临的毁灭之祸而策动的。

尽管原罪劫结束，但是和平尚未降临世界，身负救世主加瑟多救世之道的少男少女们，正在为人们带来期盼已久的和平世界而努力奋斗着。他们坚信只要纷争结束，原先因彼此所属国家关系的不同而不得不相互敌对的伙伴们就会再度相聚。可是，他们的梦想真的能够实现吗？即便能实现，随后而来的和平治世会不会是暴风雨前的宁静呢？

此刻，大陆南方的龙之墓冢连续发生了多起不寻常的怪事。圣都尼鲁为了查明怪事的起因，派遣新生带刀祭司妮依·迪亚诺耶鲁前往调查；另一方面，在布朗西斯女王希洛依的指示下，龙骑禁卫队副官修伊·海尔蓝特在禁卫队队长法姆·冯·布朗西斯的带领下，协助来自圣都尼鲁的调查队进行工作。初次执行实战任务的少男少女在任务过程中相遇了，他们的邂逅会否影响彼此的信念？与断罪之翼一行人的羁绊将会出现如何的发展？毁灭性灾难是否降临世界？所有的疑问，就要玩家自己到游戏中寻找答案。

真心英雄 独领风骚

作为“风色幻想”系列游戏的老玩家，对于“菲利斯多”应该熟悉不过。整个“风色幻想”系列游戏的故事都是围绕着它来演绎发展的。而在《风色幻想IV》中，“菲利斯多”的力量将进入最终乐章，进而魔导圣战也将精彩完结。那么在大结局的故事中，谁来扮演游戏的主人公呢？

首先，《风色幻想IV》是承接着《风色幻想III》尚未结束的故事发展的，因此玩家在游戏中将再次与西撒、凯琳等人一同追寻幕后的阴谋者，以及隐藏在历史背后的真相。其次，对于那些曾经玩过《魔导圣战——风色幻想》的老玩家来说，他们所关注的男女主角——露菲雅和艾萨斯自然也不会错过最后舞台亮相的机会，将在游戏中期先后现身，与玩家一道探索《风色幻想III》中的未解之谜。这对千年恋人是否能获得众多玩家所期待的幸福归宿，也将由玩家来自行掌控。最后，就是刚才提到过的带刀祭司妮依·迪亚诺耶鲁和龙骑禁卫队副官修伊·海尔蓝特。他们两个人是《风色幻想IV》中的全新角色，将在游戏的序章中带领玩家从《风色幻想III》逐步过渡到《风色幻想IV》的情境中，为那些没玩过《风色幻想III》的玩家做好铺垫；而在随后的游戏发展过程中，他们的戏份也并不亚于人气主角凯琳和西撒等人，将为玩家演绎出意想不到的悲欢离合。如果你想更进一步了解修伊和妮依在游戏中到底是占据着什么地位，以及与凯琳一行人又将发生怎样的联系，还是那句话，要靠玩家自己在游戏中寻找答案了。

除魔卫道 大展身手

在游戏风格和游戏系统上，《风色幻想IV》延续了《风色幻想III》的传统。不过，由于游戏开发小组在游戏初期的规划上吸取了来自玩家的建议和意见，对游戏的操作和画面进行了大幅度修正和强化，因此《风色幻想IV》的游戏性将是整个系列中最为出色的。另外，在游戏战斗部分，除了加入玩家期待的“羁绊攻击”系统外，还导入了战斗数值预算显示、方向修正等系统，为《风色幻想IV》的战斗增加了大量的可变参数，从而大幅提升游戏的战略性。

那么，什么是“羁绊攻击”系统呢？简单地说，就是由双人发动的合体必杀技。当契合度达到一定程度的两个角色站在相邻的格子时，其中一人就可发动“协力”指令，接着选择“羁绊攻击”技能，然后选择攻击目标。接下来，就会看到相当精彩、华丽的双人超必杀技动画。比如，炼狱修罗破军击，由西撒和珀鲁玛协力发动，可藉由火焰与雷神的双重加持，对单一目标进行炎属性的爆裂性伤害！不过，由于“羁绊攻击”技能的威力是超过我方所有技能的，因此要想发动这么可怕的超必杀技也不是随随便便就能做到的，需要玩家细心观察和调整不同角色之间的契合度，才能收到事半功倍的效果。尤其是在对付战场上横跨1/3地图的超大敌人头目时，“羁绊攻击”将是克敌制胜的法宝。

前人栽树 后人乘凉

在《风色幻想IV》中，除了上面提到的新增游戏系统外，开发者为了感谢支持“风色幻想”系列的玩家，还特别为玩过《风色幻想III》的玩家带来一个不大不小的惊喜——在《风色幻想IV》中加入了《风色幻想III》的记录文件连动系统。只要玩家曾经将《风色幻想III》（含资料片）从头到尾破关一次，并且没有删除游戏程序，那么在《风色幻想IV》开始时，就可选择是否将当时破关后保存在仓库的神兵利器转移到游戏中。这样，玩家在游戏初期就能依仗着神兵利器的威力轻松制敌，从而为每个角色的发展打下良好的基础。另外，游戏也导入了前作《风色幻想SP》中的难易度选择系统。初期预设3种难度，分别是简单、普通、困难。其中，“简单”可让RSLG新手玩得很高兴；“普通”只比《风色幻想III》略难，某些战役需要动一动脑子；而“困难”则绝对会让RSLG老手满意。如此一来，假若玩家想要挑战“困难”模式，那么《风色幻想III》的破关记录相信一定将会成为非常抢手的东西了。

面对如此强大的攻势，妮依能否顺利闯关？

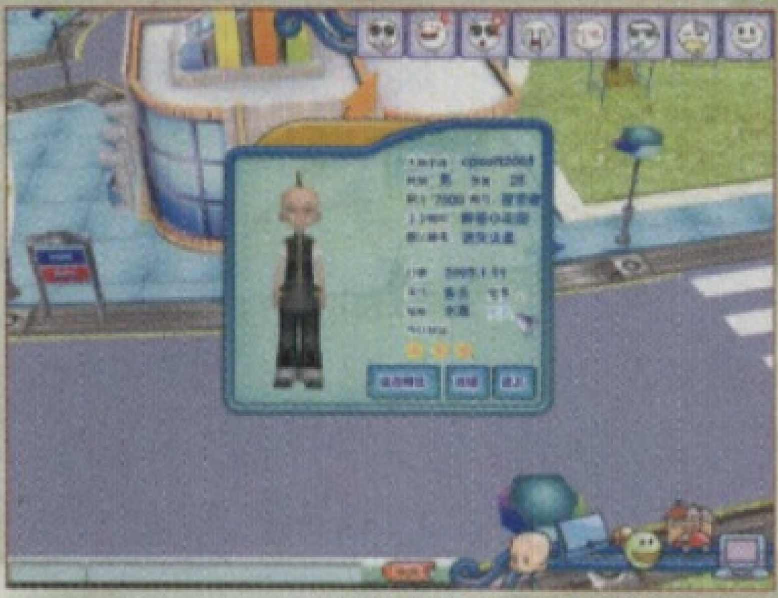
在今年GameStar2005的评选中，《风色幻想III》实至名归地获得了最佳策略游戏的殊荣。许多玩家在对“风色幻想”的动人剧情依然意犹未尽的同时，都在翘首期待着续作能够尽快摆放在自己面前。如今，《风色幻想IV》即将推出，在菲利斯多的最终乐章中，让我们一起体验它所带来的游戏乐趣吧。

类　　型：大型多人在线
制　　作：斯普软件
发　　行：未定
上市日期：2005年9月
推 荐 度：★★★☆

三毛欢乐派

■北京 夜猪

随着宽带的普及、网络游戏也在不断地发展。其中一些成功的网络游戏更是让我们耳熟能详，如早期的《传奇》，试问有几个喜欢网络游戏的玩家不知道这个名字？再如《天堂》《奇迹》，直至现在极为流行的《魔兽世界》。除了这些角色扮演的网络游戏之外，一些休闲类的网游也如雨后春笋般涌现出来。这类游戏没有激烈的打斗和PK，且通常容易上手，老少皆宜，《三毛欢乐派》即是其中的一款佳作。



人物详情界面

小三毛上火星

与友人对话，可以加入表情符号

走迷宫

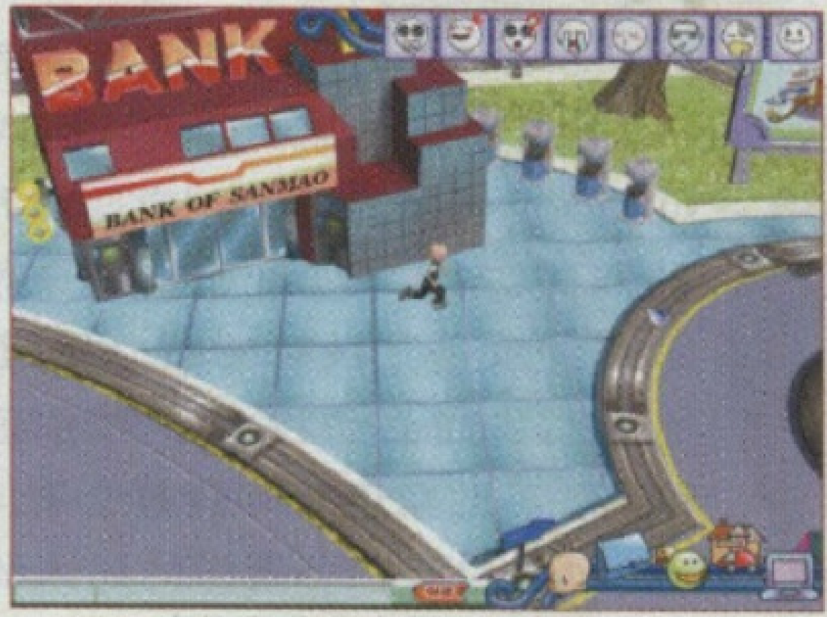
购物界面

《三毛欢乐派》一改以往三毛的悲剧形象，充满了现代气息，带给玩家耳目一新的视觉感受。制作者将社区概念和休闲游戏概念相结合，创造出一个休闲社区平台。《三毛欢乐派》将太阳系九大行星设计为游戏环境，每个星球上都有不同的社区环境和单独存在的游戏。九大行星的游戏虽然不同，但它们却是相互关联的，具有极高的可玩性。此外，游戏还融入了大量的科普知识，使其具备了丰富的内涵和优良的品质，是其他同类网游所无法比拟的。

《三毛欢乐派》使用了Q版卡通形象为主要外形，游戏角色清新可爱。尤其值得一提的是，游戏使用的是由斯普软件公司自主研发的3D游戏引擎，这是专门针对数字娱乐软件开发而研制的一套共性技术平台。据开发者称，该引擎耗用了近三年的时间，由多人合力研制而成，科技部863数字媒体专家组评价认为其基础部分国内一流水准。在实现地表和静止物体模型的优化，提供包括骨骼蒙皮动画算法、换装系统、佩戴系统和坐骑系统，以及采用先进的光照渲染技术使图像更加逼真、绚丽等方面均有不俗表现。

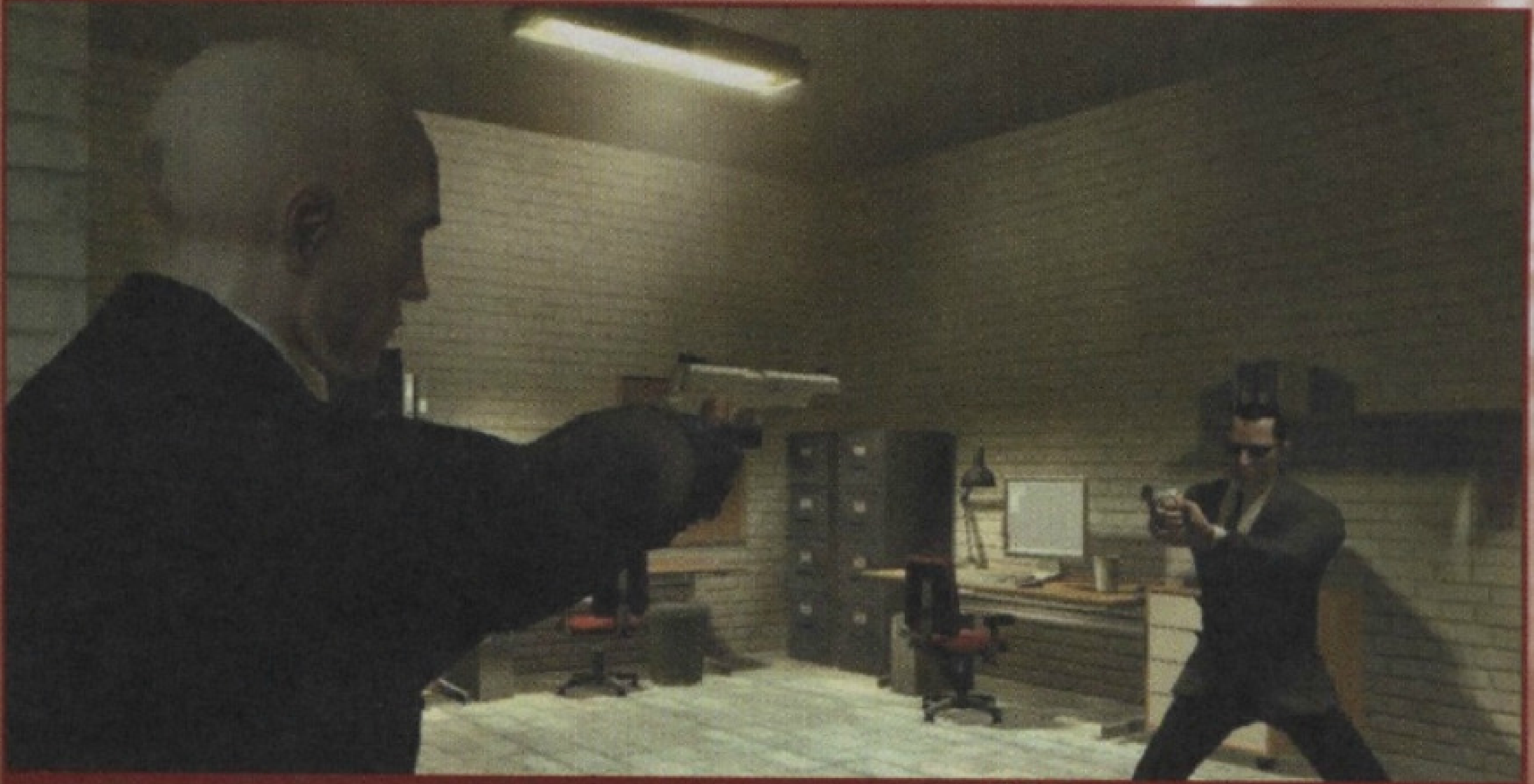
《三毛欢乐派》整体分为二大块：社区和休闲游戏。就社区部分而言，其功能就包括如交易、聊天、宠物、排位、换装、房屋、名片、表情、银行、证券交易、内嵌论坛、工会等众多元素；而且目前制作者还在不断完善和制作其他社区功能，相信测试时会带给玩家一个集互动、娱乐于一体的完美社区。

目前，《迷失火星》和《地球印记》的游戏场景界面及人物外形动作等已基本完成，游戏规则也已建立。服务器正处于调试阶段，研发团队正加紧赶工，内部测试将于不久之后进行。



人物在游戏中的动作还算流畅

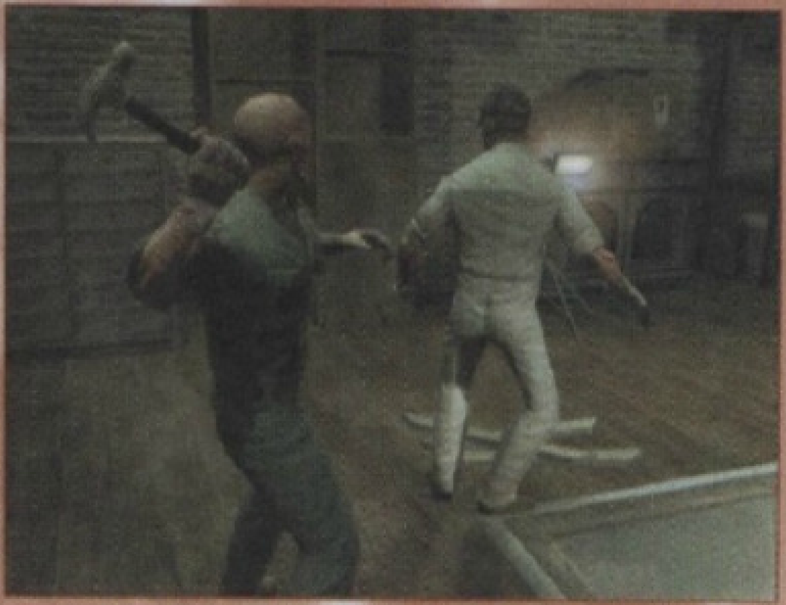
时值“三毛诞辰70周年”之际，约上几个好友，一起到《三毛欢乐派》里进行一场激烈而又欢快的游戏，在放松的同时，也互相增进了友谊，何乐而不为呢？



杀手——血钱 Hitman: Blood Money

■四川 千叶伤心人

类　　型：	动作
制　　作：	IO Interactive
发　　行：	Eidos
上市日期：	2005年秋
推 荐 度：	★★★★



装扮成工人，用榔头将目标解决

从背后捂住敌人的口鼻，再一刀结果了他

杀手的座右铭永远只有两个字：冷静

他喜欢冰的感觉，他看惯人的血液。

他留着光头，这叫专业。

他是一个——名叫47的男人。

《终极刺客——代号47》（亦称为《杀手代号47》）自从诞生以来就成为暗杀游戏玩家的最爱。现在，其最新一代作品《杀手——血钱》即将出炉，是否能掀起新一波暗杀游戏狂潮？《血钱》将会带来什么新的游戏感受？且听笔者一一道来。

杀人杀到手软的47在游戏一开始时再度回到ICA组织，接下了一个看似稀松平常的任务。然而在搞定任务过程中，你和47同时感觉到了一场阴谋正在慢慢酝酿（他用的是直觉，你用的是《大众软件》）。《无间道》美国版提醒47，内鬼永远是存在的。在主动切断与ICA的一切联系之后，47毫不犹豫地进入商店。当他从商店走出来之后，那一身新造型会让你以为这家伙学会了易容术。

让·雷诺是现代杀手的精神导师，在他的脉脉温情之下是冷静至极的杀人技巧。游戏设计师们将在《杀手——血钱》中继续强调47的“暗杀”特性，鼓励玩家耐心寻找机会暗杀敌人，而不是像托尼·蒙大拿那样拎着机关枪说：“Say hello to my little friend!”当然，如果你真要这么愣头愣脑地冲出来，IO保证其手下的NPC会让你后悔没多练一阵CS。大屠杀未必是什么好事，在新的游戏系统下，任何一次毫无理由的歇斯底里杀人事件，都将被游戏中的市民和卫兵口耳相传。你甚至会在游戏里的电视新闻节目中，冷不丁地看到自己的尊容。

问题在于，舆论大不过钱。在游戏后期，干净漂亮地完成任务将会获得相当多的美钞报酬。钱，很有用。有了钱，你可以升级武器，让你在500码外用瞄准仪看清楚目标的睫毛；有了钱，你可以升级装备以便于飞檐走壁，下一次拍《偷天换日》，和凯瑟琳·泽塔琼斯演对手戏的也许就是光头47；有了钱，你可以高价买到关于目标的详细情报，对于制定杀人策略不无裨益；有了钱，你可以轻松地销毁证物，乃至堵住目击证人的嘴。

在《杀手——血钱》中，47的专用武器Silverballer手枪和W2000不会少，后者从瞄准器到枪托有50项升级槽。作为职业杀手，有时候不但要杀人，还要负责“打扫现场”。除了有特殊要求的雇主，谁也不希望目标现场搞得像被恐怖分子袭击了那样骇人。问题是，作为暗杀分子，当系统新提供“定时炸弹”这一新武器后，我们又按奈不住冲动要把目标炸得满天飞。即便有了更酷的枪，如果敌人AI得到了大幅度提高，事情还是很难办。游戏中的卫兵会沿着血迹一路找到你躲藏的旮旯，你无意中丢在地上的细绳会引起他们神经过敏，甚至当你伪装成其中一位而没有按照他们惯常的巡逻路线走时都会被发觉。这一切都在IO公司全新的NPC寻路算法下得以实现。聪明的玩家实际上也可由他们更智能化的行动中寻找出巧妙的过关方法。

最后，值得一提的是，向来受到好评的“杀手”系列配乐作者Jesper Kyd将继续为本作配乐，而布达佩斯交响乐团和唱诗班也将为玩家奉上一流的音乐演奏。总之，经过系统改进、颠覆剧情的《杀手——血钱》无疑是今年动作游戏中最值得玩的一款。

类　　型：即时战略
制　　作：Gas Powered Games
发　　行：THQ
上市日期：2006年
推 荐 度：★★★★☆

至尊司令 Supreme Commander

■北京 黄鍊丁

克里斯·泰勒（Chris Taylor）在为微软卖命制作了两款角色扮演游戏（《地牢围攻》一代、二代）后终于重返RTS界，并向世人展示了他的最新作品：《至尊司令》，这是一款融合了海陆空立体式作战的硬派RTS，可说是给那些曾为《横扫千军》陶醉的正统RTS玩家准备的。

大型空中运输机正在空运坦克部队

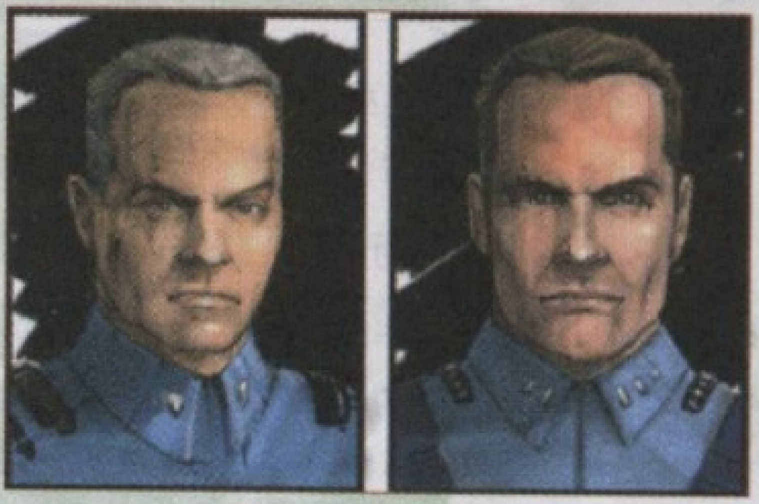
图中的“蜘蛛”战车简直比一个街区还大!

场面激烈的战斗受到地形很大影响

原子弹爆炸时，只有这个角度才能看清全貌

游戏中出现大量地形，从冰天雪地到沙漠

超大规模毁灭战争

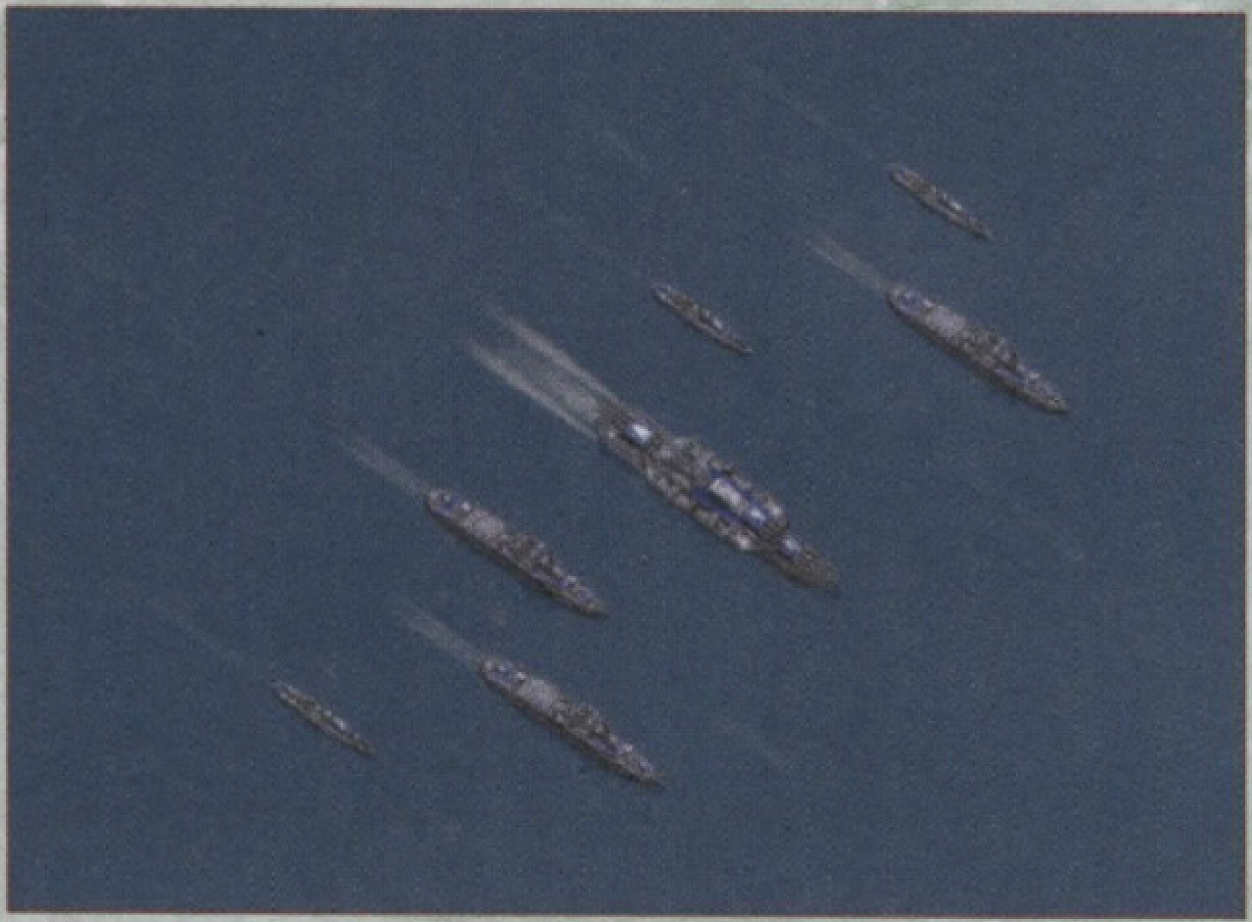


在《至尊司令》的3D世界中，泰勒为我们带来的是一个极度逼真的战场，从汽车轮子的滚动到机器人双腿的迈步再到各种炮眼的开关闭合，都被加以精心刻画。细小处可见制作者之用心，而磅礴处则令玩家感到震撼。以游戏中的空中运输机为例，这种超大型飞行单位除了可运送坦克外，还能将机器人步兵团整个吸附在它的腹部。尤为厉害的是，当它在敌方领土出现时，所有承载的机器人都会主动向敌方进行疯狂进攻（类似《星际争霸》中的超级战舰）。除了空中单位之外，以“蜘蛛战车”闻名的地面移动炮塔也让人印象深刻，游戏中各单位之间的结构性合作也在它身上体现得淋漓尽致。当“蜘蛛”的腿被敌方打掉之后，它可立即将我方坦克拉过来踩在脚下当动力；其作战武器是超级激光炮，能将射程内的有机和无机物一笔抹去。

在《至尊司令》中，没有什么“大规模杀伤性”攻击单位是想象不出来的，“飞行航空母舰”“海上巨型坦克”和“潜水航母”都将在你眼皮底下制造出来。尽管如此，我们仍不能说这是一款科幻题材的即时战略游戏，它的主体作战单位证实了其现实作风：“你遭到原子弹攻击！导弹未能被拦截！”除了一些够狠的大型作战单位和跑得快的单位，原子弹爆炸后的冲击波将会夷平周围的一切；如果炸弹落在海里，激起的波浪还会在四面八方引起巨大的海啸。如果同时发生多个原子弹爆炸现象，整个游戏地图将完全被白光所笼罩。核子武器的累积效应，将成为游戏中一大看点。

基地里无需微操作

在游戏中，如果你将相关联的建筑物造得紧密一些，将会大大提高它们的生产效率。但是，这样做的危险在于，密集的建筑群将成为敌人轰炸的首要目标。只要一所工厂被击中，相邻的房子都会发生连锁爆炸。此外，为了应付如此庞大的游戏系统，《至尊司令》将资源简化为两种：质量与能量。而



电脑将自动为你分析资源需求，并在各个工厂中加以分配。你派出执行任务的舰队或飞行大队都将自动返航进行维修和装弹工作，这些都将大大降低玩家的分心程度。简而言之，这将不是一个考验你微操的游戏。最后，游戏中还特别为玩家提供了名为“基地指挥官”的单位。当你发展到一定程度，急欲扩张时，你可将基地建设任务全权交给此人。

战术层面趣味盎然

微管理的减弱并不意味着战斗策略减少，游戏的最大乐趣就在于让你放大视角后爽快地来一次“近距离作战”。《至尊司令》中的大部分战斗单位都有主要和次要攻击方式，你必须根据环境和战况来进行即时调整。例如，某种轻装步兵单位可以利用飞行包进行短距离跳跃，这利于它们瞬间发动对敌人的空中打击。但是，这样做需要冒很大风险，一旦他们撞上敌人的防空力量，将成为活靶子，无处可逃。除了这种需要动脑子的战术决定外，《至尊司令》无比庞大的地图和极为庞杂的兵种，让它在某种意义上体现了现代战争思维——信息战。

玩家要想打赢，必须做好充分的战前侦察工作。敌方的建筑是什么？在哪里？在做什么？都是作为“至尊司令”所必须考虑的。另一方面，做好反侦察，打掉每一架接近你基地的飞机，以免陷入信息流失的被动局面也是必要的。游戏中的雷达和声纳装置将让你提前做好准备，然而，这两种装置的特性决定了它们各自的位置在敌人眼里一清二楚。善于利用雷达，将让你事半功倍。

战争平衡岂能儿戏

与大部分RTS游戏如《地球帝国2》中那种用“石头、剪刀、布”的单纯方式来设计战斗单位平衡不同，《至尊司令》采取了更加现实化的做法，大部分武器都受到现实因素的制约。当你让一辆移动中的坦克向敌方移动中的部队，尤其是突然掉转方向的单位进行射击时，将很难打中。对付快速移动的单位，还是激光更胜任。这并非是设计人员在背后故意设定的数据让它们相生相克，而是事实如此，电脑计算后将坦克的炮弹落在了地上。同理，如果你用高速小型飞机携带的机枪去扫射地面部队，也无法造成重大伤亡，因为这些飞机速度太快，子弹将无法对目标进行密集扫射。但是，用它们作为战斗机对敌方的空中飞行部队追尾扫射，效果会让你吃惊。这类情况也是现实所造成的，而不是设计师有意而为。

海陆空三栖作战

陆战方面，对于《至尊司令》中的陆战爱好者来说，必须向他们提醒两点：

第一，游戏地图非常庞大；

第二，坦克移动相对缓慢。所以，必须利用大型运输机将这些重型坦克运往战场，也可通过海路，用海底航空母舰将它们运到敌方海岸。海战方面，海面上的巡洋舰、驱逐舰和护卫舰尽管非常威武，但海战重头戏仍由潜艇担任。巡洋舰将是一个移动导弹平台，驱逐舰的责任在于和敌方潜艇正面作战。游戏中的潜艇有多种类别，攻击型潜艇负载着大量鱼雷，是真正的海上“恶狼”；反潜潜艇负责从水底照顾敌方潜艇；战略核潜艇留给奇爱博士……空战方面，设计师们更多参考的是二次世界大战时期的接触性空战，而不是现代空战（飞机员远远地放一枚导弹，然后以音速跑掉），这样令游戏更加刺激紧张。

《至尊司令》是克里斯·泰勒复出RTS界的第一款作品，目前游戏进入后期加工，希望不久我们就能欣赏到游戏中枪林弹雨的场境！P

大众软件游戏测试平台

intel. ATI ASUS PHILIPS

类　　型：实时战略
制　　作：Magitech
发　　行：北京娱乐通
测试平台配置：
　主板：华硕P4P800（i865PE芯片组）
　CPU：P4 2.6C
　内存：Kingston DDR400 512MB × 2
　显卡：ATI RADEON X700 Pro
　显示器：飞利浦170X5液晶
推 荐 度：★★★☆

让风林火山的旗帜飘扬在京都！《信玄之野望 II》（中文版）

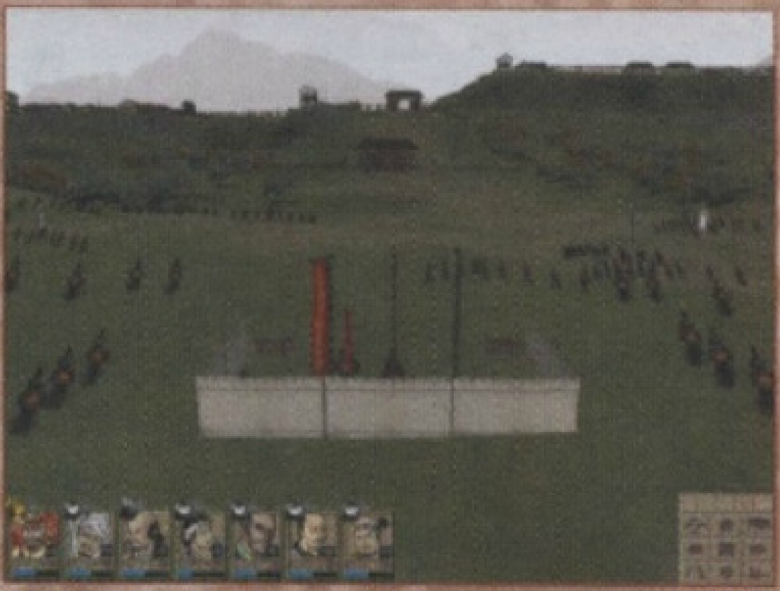
■大众游戏网 中崎峻

武田信玄，人称“甲斐之虎”。甲斐守护武田信虎的嫡子。因为反对其父的暴政，而将父亲流放，自己成为甲斐的统治者，书写着“风林火山”的军旗令周边大名无不恐惧。用兵沉稳老练，足智多谋，率领着强大的骑兵军团征战四方；一生信仰着“人就是城，人就是墙”，抱着“有五成胜算就可”的用兵态度获得了多次的胜利；与宿敌——人称“越后之龙”的上杉谦信在信浓川中岛有过5次激战，最终获得了对信浓全境的控制权。当今川义元死后，攻占了骏河，与德川家一起灭了今川家；后来在三方原之战中大破德川军后，于1573年病死在上洛的途中。死前信玄最大的心愿就是让风林火山的旗帜飘扬在京都。

也许是后世的历史学家和文学家对于这位出师未捷身先死的传奇人物有着特殊的感情，关于武田信玄的各种作品层出不穷。在各种与日本战国历史有关的游戏里，武田信玄也经常被设定为极强的角色。而在我们习惯了光荣公司的《信长之野望》系列等以日本战国历史为背景的游戏后，不妨一起看看这款由加拿大Magitech公司制作的实时战略游戏《信玄之野望 II》。

游戏地域从奥州（日本的东北地区）到播磨（今日本兵库县）地区，实在有点遗憾

与野望系列相比，游戏地图的颜色过于单调


战斗时，我方部队会按照之前的布置列阵，玩家可点击武将头像或部队下达各种指令

电脑也会选择和玩家结盟

游戏虽然名为《信玄之野望 II》，但是玩家还可选择“第六天魔王”织田信长和人称“军神”的上杉谦信进行游戏。无论选择哪家，最终都是以统一日本为目标。不过游戏中的地域只有从奥州（日本的东北地区）到播磨（今日本兵库县）地区，并非如《信长之野望》系列等是整个日本，实在有点遗憾。

玩过EA出品的《幕府战争》的玩家，恐怕对刚进入游戏的界面会觉得有些相似。在策略阶段中，玩家可编组自己的部队。编组部队的时候，一定要根据武将所擅长指挥的兵种来进行，兵种分步卒、武士、弓兵、骑马和铁炮5种。在使用各兵种上，也要根据自己的战略目的进行编组。在攻城战时，弓兵与铁炮的远程压制会在很大程度上帮助进攻城门的友军压制敌人；而在野战时，快速机动的骑兵可快速从侧翼包抄敌人，武士和步卒挡住正面的敌人，让铁炮和弓兵辅助攻击则会收到事半功倍的效果。

策略阶段中，玩家可编组自己的部队

在策略阶段玩家可以下达各种指令

玩家在策略阶段还可进行移动武将、与其他势力谈判、派遣忍者、任命城主、奖赏部下道具、结婚和觐见天皇等活动。谈判的随机性较大，有时即使友好度为100也难以结盟，不过好在电脑也会经常选择和玩家结盟。忍者可被派遣到敌人的城池进行破坏或间谍活动，但是失败的话会被处死。奖赏各种物品可提高武将的各种能力。觐见天皇虽然可提高自己的影响，但是在路上很容易被盗贼打劫。

策略阶段准备完毕之后，就可进入下一个月了；如果编组了部队，则可指定部队的行进。当我方部队接近敌人的城池后，地图上会显示城池被包围而进入战斗状态，而我方的将领有时会随机使出谋略直接夺取敌人城池。进入攻城战（或守城战）时，我方部队的全军阵形是无法选择的，玩家可手动选择安排武将位置或者自动配置。

进入到战斗画面时，我方部队会按照之前的布置列阵，玩家可点击武将头像或部队下达各种指令。每支部队都可根据战场上的情况重新设定阵形。选中部队后即可选择移动、进攻、防御等指令来进行战斗。整个战斗画面特像《幕府战争》，连操作部分也很雷同，所以对于那些玩过《幕府战争》的玩家而言，战争的操作应该是非常顺手的。

战斗结束后，则进入战果画面。战果画面可详细地显示出我方的战斗情况。玩家可根据战斗的整体情况来判断是要进一步进攻还是收兵。要注意的是，我方武将也会阵亡，所以在战斗时，我方伤亡严重的部队宁可让其撤退也不要硬拼，否则有能力的武将阵亡的话，损失会更大。

在游戏中，玩家最需要注意的就是刚被打下来的城

我方的将领有时会随机使出谋略直接夺取敌人城池

池。尤其是到了后期，敌人拥有比较强大的实力时，经常会反扑进攻刚刚丢失的城池，这样不但会让我方陷入拉锯战的困境，而且往往还会失去大批将领。所以在进攻敌人城池时，最好派遣多支部队，在拿下城池后让未行动的部队驻扎在敌军行进的道路上，以缓解我方的压力。

说这么多，并不代表《信玄之野望Ⅱ》就没有缺点。

1.游戏画面： 游戏的画面实在无法用漂亮来形容，以现在的游戏制作水准而言，《信玄之野望Ⅱ》的画面实在太一般了。虽然偏于灰色的画面可烘托出凝重的气氛，衬托历史的沉重，但是玩家并不喜欢这种偏冷的色调。

2.人物肖像： 游戏中人物的肖像采用的是历史上的人物真实画像，但是对于广大习惯了《信长之野望》系列的玩家而言，采用真实画像实在是大大降低了玩家对游戏的喜爱度。我想大部分喜欢《信长之野望》的玩家，都无法接受真田幸隆以一个干瘪老头的形象出现在游戏中。

战后敌我双方实力对比

3.游戏音乐： 也许是制作《信玄之野望Ⅱ》的公司是加拿大的Magitech，东西方文化的差异使得国内玩家对于其音乐的接受度相对降低。就音乐方面而言，EA的《幕府战争》做得要略好一些。

4.游戏AI： 如果说这个游戏最让笔者不满的，那就是AI问题了。《幕府战争》的AI在当初已让笔者很失望了，而《信玄之野望Ⅱ》的AI则比之更甚。当你派出2倍于敌人的部队等着胜利消息传来时，却发现自己的部队被敌人打得体无完肤。如果你亲自指挥战斗的话，经常能创造出以少胜多的战例，敌人在战场上的逃亡率相当高，想追击进行毁灭性打击变得很不现实。在攻城战时我方部队的AI更是做出惊人之举，选弓兵部队进攻敌人时，经常会遇到弓兵去打近身战的情况，在游戏里很少享受到一战就把敌人打得抬不起头的快感。希望在正式版中，能调整一下AI的设定。

5.游戏的节奏： 整体而言，《信玄之野望Ⅱ》的节奏有些过慢。抛开策略阶段，战斗部分的速度只能用超级慢来形容。而且没有可调节游戏速度的地方，打一场战斗少则20分钟，多则1个小时；再遇到攻城战的话，会让游戏时间变得更慢，很可能影响玩家的游戏心情。

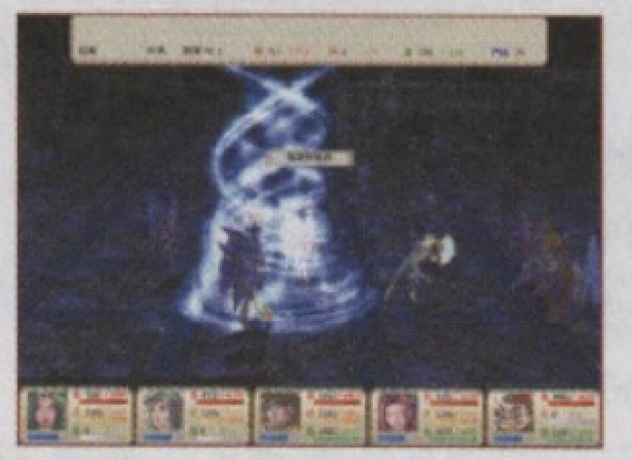
紧张激烈的攻城战

整体来说，就笔者目前玩的情况而言，《信玄之野望Ⅱ》具有一定的可玩性。尤其是对那些喜欢日本战国历史和策略类游戏的玩家而言，在一定程度上可满足他们的欲望；如果在正式版里修正一些如贴图的小BUG、AI等问题，应该可吸引更多玩家的目光。

本期没有什么太值得推荐的游戏。英文游戏普普通通，可能《合金之心》（Metalheart：Replicants Rampage）会对某些人的胃口，而《地狱军团》（Hellforces）则是那种一看到名字就知道能打的游戏。中文游戏出了不少，《新月剑痕》《幻想三国志2》《风色幻想IV》等都是不错的作品，加上前期的《阿猫阿狗II》，国产游戏之花有了难得的一次盛开，不过别是昙花才好。其实笔者倒是很关心《地牢围攻2》，不时传出压盘、放出Demo的消息，也许读者看到本文时，正式版已经出来了。

■晶合实验室 fly

新月剑痕（中文版）
New Moon Sword Chinese



类型： 角色扮演
制作： 智冠
发行： 智冠
上市日期： 2005年7月21日
推荐度： 75

一款很普通的角色扮演游戏。智冠出这种类型的游戏一般都是武侠背景，不过本作的游戏背景有点中西合璧的意思。本作可介绍的方面不多，乍一看去游戏特点很多，比如阵形、类似五行相克招数，还有一些稀奇古怪的技能和物品组合，但实际上似乎以前的很多游戏都采用过。唯一值得一提的是，为了能让玩家有再玩一次的欲望，游戏设计了一个平行剧情系统，打穿一次后再玩会有新的物品和事件，结局也会有所不同，就是不知道怪物和Boss是不是也变强了。

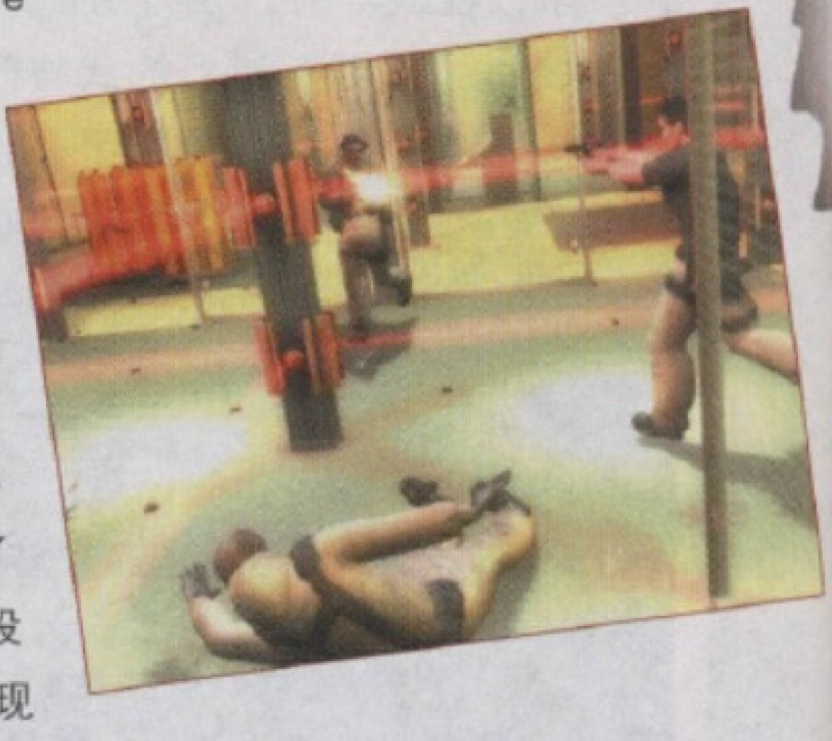
地狱军团
Hellforces

类型： 第一人称射击
制作： Orion
发行： Buka Entertainment
上市日期： 2005年7月27日
推荐度： 80

早就听说国内有些游戏公司请开发翻译软件和杀毒软件的强者来帮助开发游戏，虽然想不到翻译软件、杀毒软件和游戏品质有什么必然联系，但是这回国外有更猛的了，本作的引擎是俄罗斯请了一批开发核武器的科学家共同研究的。这搞核武的科学家搞出来的游戏引擎就厉害了，尽管本作的剧情和背景无聊透顶，但是游戏的画面效果却非常不错，更棒的是对电脑的配置没有什么很高的要求。无论如何，作为一款画面不错的FPS游戏，还是值得尝试一下的。

曙光特攻
Aurora Watching

类型： 第一人称射击
制作： Metropolis Software
发行： Metropolis Software
上市日期： 2005年8月7日
推荐度： 85



Aurora，也就是俗称的北极光，同时也代表古罗马神话里的织架女神，她象征着旭日东升前的黎明。从名字就可看出游戏背景放在了北极。从对一艘潜艇沉没的实际调查开始，到发现一个秘密军事基地，再到发现军事基地内有人妄图控制整个世界的阴谋……游戏设计了两个不同的模式，一个是照相机模式，适合于玩家潜入路线特定视角的模式；另一个是控制模式，是一个战斗系统，可让玩家随意操控视角，随心所欲地进行战斗。

幻想三国志2（中文版）
Fantasia Sanguo 2 Chinese

类型： 角色扮演
制作： 宇峻奥汀科技
发行： 寰宇之星
上市日期： 2005年7月31日
推荐度： 85

本作与1代问世刚好相差2年，那时候真是好评如潮，似乎真实的人物与架空的历史混合在一起；剧情更好编写，也更容易被新老玩家所接受。2代简化了玩家上手部分，去除了战斗中一些不必要的操作难度及视觉阻碍，除维持1代快节奏战斗连击的畅快感受外，还使游戏的整个战斗节奏感更为流畅。同时2代还在攻击的判定、连击时间掌控的提示上做了改良。2代中的阵形技能现在是每位游戏角色的基本技能，而不再是某位主角的独有技能；不同的武将特性将令阵形拥有不同属性，发挥出不同的功效。

风色幻想IV（中文版）
Wind Fantasy Ⅳ Chinese

类型： 角色扮演
制作： 弘煜科技
发行： 寰宇之星
上市日期： 2005年7月23日
推荐度： 80

本作延续了三代的人物和剧情，除了在原先的画面上进行微调以外，战斗系统增加了“羁绊攻击系统”，还加入了战斗数值预算显示、方向修正等系统，大大提高了游戏的娱乐性。另外，只要曾经将《风色幻想Ⅲ》（含资料片）打穿过一次，并且没有卸载，在《风色幻想Ⅳ》一开始就可选择是否将当时破关后存留在仓库的终极武器导入到游戏中。虽然这是对一直支持本作的玩家的一个回馈，但是时隔多日，不知道能有多少人会把三代留在硬盘里……

合金之心——狂乱
Metalheart：Replicants Rampage

类型： 角色扮演
制作： Akella
发行： DreamCatcher Interactive
上市日期： 2005年8月4日
推荐度： 90

本作是一款科幻角色扮演游戏，融合了团队策略、回合战斗、随机事件、自由冒险等被《异尘余生》（亦称《辐射》）玩家推崇备至的元素，老玩家会感到十分亲切，新玩家也会觉得非常另类有趣。游戏背景放在一个陌生的星球上。这颗星球上有压迫者和被压迫者，玩家初来乍到自然属于后者，自然也就要奋起抗争，由此游戏拉开序幕。玩家可从被压迫种族中招募6个人，有时甚至需要一些专业人才，比如工程师、狙击手甚至焊接工；而随机产生的任务让游戏拥有几乎无限的可延展性。与星球上各种族之间的关系也很重要，玩家可和任何种族结盟、解盟甚至发动战争，结局自然也就不可预料了。

版面有限，这些游戏笔者不再赘述，仅列出基本资料供大家参考。

大举入侵
Great Invasions

类型： 回合策略
制作： Philippe Thibaut Studio
发行： Digital Jesters
上市日期： 2005年7月20日
推荐度： 70

雪人运动
Yeti Sports Arctic Adenture

类型： 益智
制作： JoWood Productions
发行： JoWood Productions
上市日期： 2005年7月21日
推荐度： 70

马丁历险记
Martin Mystere Operation Dorian Gray

类型： 冒险解谜
制作： Artematica
发行： GMX Media
上市日期： 2005年7月27日
推荐度： 70

南茜朱尔——古钟之谜
Nancy Drew：Secret of The Old Clock

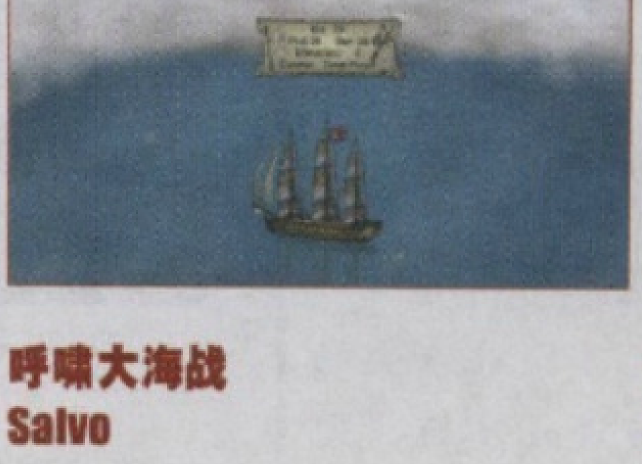
类型： 冒险解谜
制作： Her Interactive
发行： Atari
上市日期： 2005年8月7日
推荐度： 75

监狱大亨
Prison Tycoon

类型： 模拟经营
制作： Virtual Playground
发行： ValuSoft
上市日期： 2005年7月20日
推荐度： 75

大马力卡车2
Big Mutha Truckers 2

类型： 赛车
制作： Eutechnyx
发行： THQ
上市日期： 2005年7月25日
推荐度： 70



呼啸大海战
Salvo

类型： 策略
制作： Spruegames
发行： Shrapnel Games
上市日期： 2005年7月27日
推荐度： 65

巴尔干坦克大战
T-72：Balkans on Fire

类型： 模拟
制作： IDDK
发行： Battlefront.com
上市日期： 2005年8月5日
推荐度： 80

游戏de自由化

■湖南 苹果熟了
（本刊特约作者）

人天生爱自由。存在主义哲学大师保罗·萨特说：“人是被判定自由的。”法国作家罗曼·罗兰说过：“不自由，吾宁死！”而科学共产主义的创始人卡尔·马克思将此理解为，自由乃是人类的本质。个人要自由，群体要自由，民族要自由，人类要自由。真理是放之四海皆准的！我们将上述原理拿来描述游戏，也是未尝不可的——游戏总是自我标榜或者追求一种适当的自由度。

社会上一直有这样一种说法：“迷恋游戏者中有相当一部分语言表达能力和社会交往能力较差，且多感自卑，他们通过玩游戏逃避现实。”按照这个观点，那么玩游戏的人们生活中多有压抑甚至处处受制，游戏是他们发泄和放松的一个手段。今天我们不是在这里讨论此观点正确与否，而是引申出一个论点——玩家对自由度高的游戏总是特别青睐。

不错！电子游戏问世数十年来，由过去的单调往复杂发展，又由复杂往简单演变，自由度一直是其中的核心问题。所谓游戏的自由度，就是一定规则下的玩家所能享受的合理自由。这个东西把握得好还是不好，完全在乎“度”的控制上。不足者，游戏的趣味性就会缺乏；过之，自由则成为空谈，游戏就变得没有意思。自由度对于游戏而言，实为一把双刃剑。

自由的开始 FREE

游戏自由度最直接的体现就是可以在游戏的开始阶段创造自己所要扮演的角色。电子游戏传入国内之初，我们接触到的那些日式RPG游戏一般最多可在1～3名角色中选择（后来自己设计角色的模式逐渐也占据了主流），真正让我们感受到可以为角色决定名字、相貌、发型、武器以及种种属性的是欧美的RPG游戏。

《光芒之池》代表着D&D的创立

一个公认的说法是：RPG最初起源于西方纸牌战略游戏。1973年，TSR公司在奇幻游戏《链甲》的基础上推出了第一款纸上奇幻RPG《龙与地下城》。D&D的诞生是RPG历史上具有里程碑式的事件，它奠定了后来MUD和纸上RPG制作发展的基础。不久，TSR公司推出了设定更加详尽完善的AD&D系统，1989年他们更将此升级为“专家级AD&D第二版规则”予以发布。

1988年，SSI公司第一个从TSR公司获得AD&D授权，推出了史上第一款电脑AD&D游戏——《光芒之池》（Pool of Radiance）。在这个游戏中，玩家首先需要做的就是动手打造属于自己风格的冒险家。后来，此类游戏在开始阶段由玩家任意设定角色成为一个约定俗成的规则，而且越来越详尽的属性设定可能多达数十项，这样的“自由”还真让人有些烦了。到网络游戏一统天下的年代，网游中自由设定角色更是不可或缺。当然了，否则网络中诸众还怎么区别开来啊。

游戏中正邪的发展是相对的和自由的
（星球大战之旧共和国武士2）

自由的发展 FREE

好容易熬过了游戏的开始阶段，大伙儿卯足了劲就想横冲直撞，快意江湖了。按照老式游戏的设计，下一步怎么走都是开发公司给设定好了的，由不得您老自己多思量。横版2D游戏中，您就老老实实从左往右去呗；纵版2D射击游戏中，反正是由下而上的自动卷轴，你不飞也得往上去；中式RPG游戏中，你得规规矩矩按照故事情节由杭州去扬州，而不能去苏州，另辟蹊径是万万不能的；美式动作游戏里，毁灭战士也只能在限定的空间里以杀掉所有敌人为第

一要务。

欧美RPG首先就打破了老式游戏单一古板的发展模式，因为游戏世界庞大，所以玩家也必须面对许许多多的随机变化，对于喜欢深入游戏和强调自由成长的玩家而言，这类游戏应该是很不错的选择。就当前的欧美RPG而言，它们一般有着一个巨大且复杂，充满着成千上万各种不同人物的3D世界，同时它还提供了大量可自由选择的任务，即使玩家不断地努力尝试，也不大可能把这些任务全部完成。在你花了数百个小时完成主线任务的同时，你可能需要花同样多的时间来完成那些支线任务。与游戏中的其他人物或者NPC发生交互作用的过程虽然被简化成只需要点击对话中的选项，但是不同的回答可能会造成角色走上完全异样的发展道路。

武侠类RPG高自由度的代表作（金庸群侠传）

在这些D&D或者类似D&D的游戏系统中每个角色职业都有数种主要技能、数种辅助技能和1～3种核心特殊能力，例如战斗、魔法或者偷窃。你的特殊能力将决定你的哪些技能在初期是最强的，并且是升级最快的。游戏多半会设计数十种不同的技能，虽然那90%的、你根本不知道有何用途的技能提升起来相当缓慢，但对你所扮演的角色来说，它们可能仍是非常有用的。

不夸张地说，此类游戏几乎做到了让你为所欲为。如果你决定向游戏中无辜的NPC发泄怨气的时候，例如K他们一顿或者干脆不分青红皂白地干掉他们，你会奇怪地发现整个世界的人都会马上获知你所犯下的罪行。有时即使你偷偷地干了一些坏事，但你的脸上好像还是会被打上罪犯的烙印。这时候，你的角色将面临着亦正亦邪的发展道路抉择，比如今年热门的《星球大战之旧共和国武士2——西斯君主》就有着这样的情节设计。

而在国内，《金庸群侠传》的出现也带给广大玩家不少欣喜。这个武侠RPG一反老式的故事情节模式，游戏没有限制要求完成固定任务，故事也可呈非线性发展方式，让游戏自由度的概念达到了一个新的高度。1996年由智冠公司推出的《金庸群侠传》模仿日本著名单机MUD《侠客游》的游戏方式，将金庸笔下“飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳”十四天书完全囊括于一部游戏中，创立了开放式武侠RPG的先河，一举吸引了众人的眼光。游戏中玩家扮演的小虾米，在睡梦中被智冠公司的软体娃娃带入了梦幻世界里，他在完全自由的金庸武侠世界创造属于自己的历史，完全颠覆经典武侠游戏的老套模式，与当时其他中式RPG热衷于复杂的迷宫设计形成了鲜明的对比，至今仍是让骨灰级玩家印象犹新的佳作。

还有一种高自由度的表现方式体现在光荣的《三国志》系列中。在此类游戏里，你可以选择大家耳熟能详的三国历史剧本来重演一次，也可以选择自由创造新的历史来玩。比如：你可以让曹操统率关羽、张飞与刘备麾下的吕布、魏延大战三百回合，更可以创造出冠名为“刘德华”或者“姚明”的高武力值猛将来一统江山。一句话来形容此类游戏，“历史从你手下改写”。

自由的套路 FREE

动作游戏中其实也不乏高自由度的设计，KONAMI的《合金装备》系列是其中的佼佼者。在这个系列中，玩家从头至尾面临着“持枪干掉对方”或者“挥拳击晕敌人”的选择，“藏在床底下”“拿棍子把门撑住”等等行动也是躲避追杀的多种妙计，而玩家的这些操作行为对环境的改变将会影响到游戏的进一步发展。去年最吸引玩家的大作《半条命2》在其游戏进程中同样有着许多的过关招术，《大众软件》曾经开设小型专栏征集了读者的许多妙招。著名的动作游戏《细胞分裂》系列和《神偷》系列也有诸如此类的高自由度设计。在这些游戏中，玩家普遍认为“兵不血刃”是最好的策略，而“浴血奋战”往往成为低能弱智的表现。

自由选择对付敌人的手段（合金装备3——食蛇者）

高自由度不应建立于暴力的基础上（喋血街头2）

赛车游戏是许多年青朋友非常喜好的类型，“极品飞车”系列一直以来都颇受玩家的青睐，这款最经典的赛车游戏从最初的1代发展至今，时间跨越将近10年，目前已经推出了近10代作品。过去的赛车游戏一般着重于不断加强赛车的真实性设计，游戏永远只是局限于固定的几条赛道，自由度根本无从说起。当《极品飞车——地下狂飚》推出后，玩家热衷于使用游戏中飚车赢来的钱去改换爱车的外观，比如更改它的外形、颜色和车身的花哨图案，甚至连车内的音响、车底的霓虹灯管……你可以随心所欲地打造个性化赛车。其次，以往固定的赛道变成了城市中情况多变的道路和夜间崎岖不平的街道，众多驾驶中随机遇到的偶发事件让游戏的趣味大增。

GTA一代就有了大撞活人的招数（GTA）

另外，还有一款《午夜俱乐部2》（Midnight Club 2）比“极品飞车”系列具有更高的自由度，尽管赛车的终点只有一个，但是可以到达的赛道却有许多条，随你自由挑选，玩家能随心所欲地穿过大街小巷，让你充分感受风驰电掣的飚车快感。

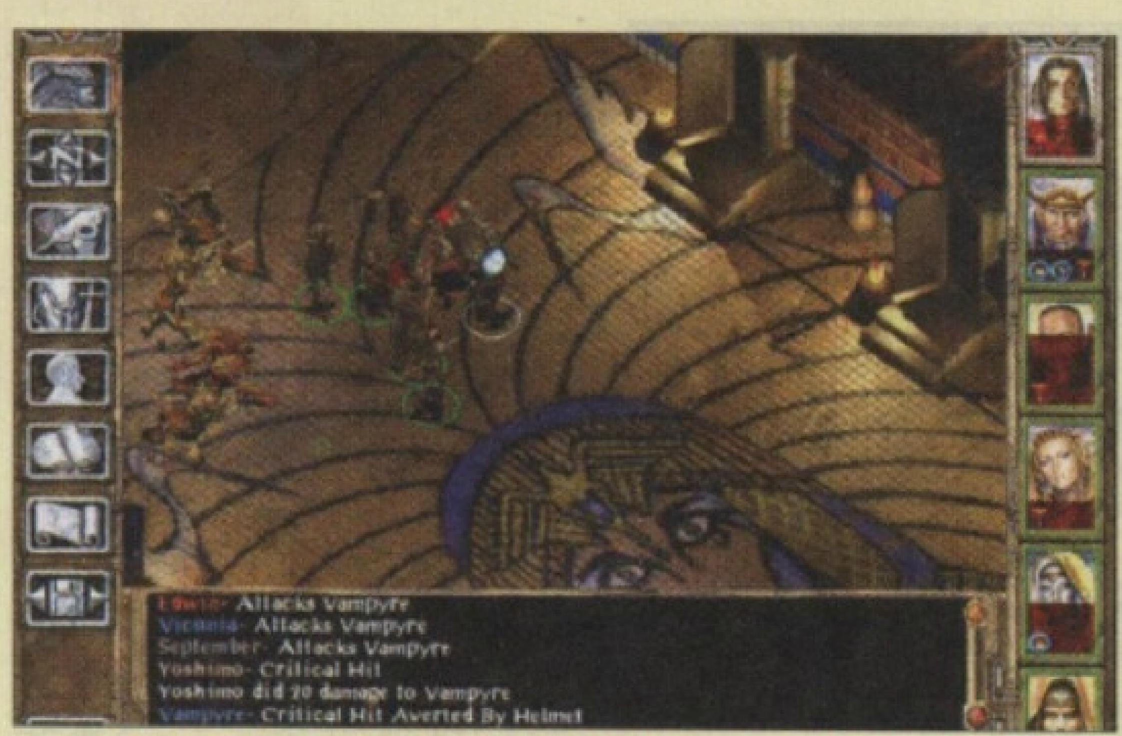
同样作为赛车游戏，《车神3》却给人完全不同的感受。《车神》系列游戏向来凭借出色的赛车物理引擎和较强的画面表现获得了玩家的青睐，而第三代作品却将设计重点放在火爆的飚车、爆炸、撞击等破坏场面，似乎是为了那些偏爱感官刺激的玩家而做。汽车追逐战是本作的核心部分，游戏中70%的时候驾驶交通工具游戏，另外30%则为徒步战斗。游戏中的交通工具多达70余种，玩家甚至可以驾驶快艇。显然，《车神3》已经蜕变为一款动作游戏而不应该归于赛车游戏的范畴。

自由的本性 FREE

有些游戏的自由度是与生俱来的，比如《模拟人生》系列这样的模拟游戏。而以高自由度为招牌的混合类型游戏逐渐成为近年来的焦点，去年以来陆续在家用机和电脑上亮相的《侠盗猎车手——圣安地列斯》（以下简称GTA：SA）就是其中最具特色的代表作。

模拟类游戏的高自由度是与生俱来的（模拟人生2）

有人把《模拟人生》系列比作室内肥皂剧，而GTA：SA就像是一部有着众多绚丽外景的大片。游戏舞台由前作的佛罗里达移至加州，虚构的圣安地列斯是由3个卫星城市（Los Santos以洛杉矶为原型，San Fierro以旧金山为原型，Las Venturra以拉斯维加斯为原型）和绵延数里的高速公路、沙漠、山脉、河流和湖泊组成。圣安地列斯范围之大，地形地貌种类之多都令人叹为观止，事实上，这也是游戏极高自由度的基础。



对话的选择提高了游戏的自由度（博得之门2）

GTA：SA以一个刑满释放的黑人小伙为主角，游戏把赛车（小轮车、摩托、拖拉机、轿车、重型卡车甚至飞机！）、角色扮演和动作射击等多种不同游戏类型的特点熔于一炉，将街机游戏、赌博游戏等等各种小游戏如同调味佐料一般适时地添加其中，让游戏充满乐趣。游戏不设定任何目标，没有任何刻意的结局，你可以在任何时候前往游戏中的任何地点，没有完全强制的任务需要玩家执行，只要你乐意，可以一直玩下去。从许多方面来看，GTA：SA可以说达到了至今为止游戏自由度的巅峰。

自由的异化 FREE

自由到一定的程度，往往会不可避免地出现一些偏差。前面提到的《车神3》，虽然其赛车部分的设计非常出色，但是给玩家留下深刻印象的却是其中的暴力部分。GTA：SA的游戏开发公司Rockstar Games与发行公司Take-Two最近更是由于“热咖啡”事件而焦头烂额。游戏中包含了许多关于暴力、犯罪等黑暗面的内容，让玩家能无视于道德法律为所欲为，因而受到不少社会团体的抨击，美国参议员、前第一夫人希拉里也声明将调查此事，这款颇具争议性的畅销游戏目前已经被ESRB修改成适用级别为成人限定类，更遭到了澳大利亚等国的封杀处理。今年还有一款模仿GTA的游戏《沸点——地狱之路》以一个虚拟的南美国家为背景，讲述了男主角为了营救在此地被绑票的女儿而与政府势力、反政府游击队、黑手党、贩毒集团等等诸方势力交易和战斗。游戏虽然没有GTA：SA那样刺激和血腥，但是游戏中极力渲染黑道金钱和腐败关系的作用，同样是非常不适合未成年人游戏的。另外，最近还有媒体揭露，《模拟人生2》中也隐藏了一些涉及色情的源代码。对于完全以暴力为卖点的《喋血街头2》（Postal 2）《真实犯罪——洛城街头》，纵使其自由度再高，但已经丧失了游戏存在的真正意义。

尾声 FREE

自由是一种超越的追求——超越时间历史，超越空间地域。与此同时，自由本身又具有矛盾性——有限性与无限性之统一。自由的超越性存在于现实性之中，从来就没有绝对的自由。自由的现实性、历史性，就是每一个体和事物置身其中的、具体的时空条件。

从骑单车到开飞机，海陆空任你行（GTA：SA）

我们追求游戏中的高自由度，应该通过全新的系统和绝妙的创意来实现，只有通过思想解放和技术创新来超越，那些追求绝对的自由化和肆无忌惮的自由度都是有违游戏精神的，也肯定为社会所不容。但是如果简单地把游戏中的暴力因素对人们和社会的影响力加以放大或者等值转移，刻意罗织一些因果关系，从社会学和心理学的意义上说，同样是不科学的。

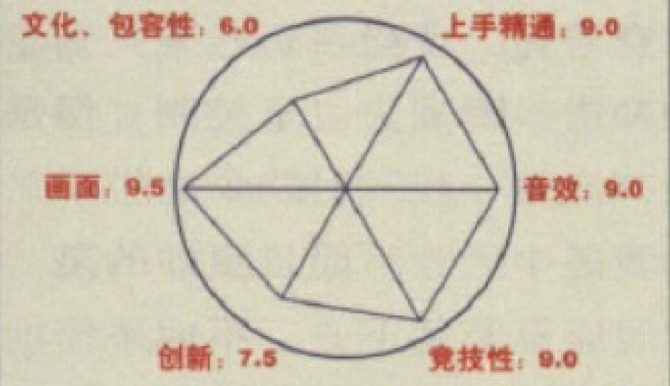
对《战地2》意识形态的再批判

■游侠 游刃

总评 8.4

☺	在游戏操作感上并没有使FPS这一游戏类型退步
☹	内容不符合国情，配置要求过高

制作	Digital Illusions
发行	Electronic Arts
载体	CD×3/DVD×1
类型	第一人称射击
语言	多语言（含中文版）
环境	Win98/Me/2000/XP



编者按：

作为一家专业的媒体，我们一直认为一款游戏是否成功、是否完美，关键在于它的系统体系和技术细节是否具备合理性和趣味性。我们始终对那种“游戏性不够，意识形态凑”的做法不以为然。近两年来，我们始终对国外某些游戏中透露出的比较危险的意识形态问题保持关注，并且撰文对这一现象进行过数次探讨。但是非常遗憾的是，很多游戏开发商依然以“真实”为借口，开发出在意识形态上简单粗暴并且很容易使青少年产生错误观念的游戏来。最近EA公司出品的《战地2》就是这样一款不伦不类的游戏。这款游戏并未通过我国相关部门的审批，不会在中国正式发售。我们刊登此文的目的，也是为了对它进行一定程度上的揭露和批判，以期引起读者的思考。

一

Digital Illusions是一家瑞典的游戏开发商，也一直是笔者非常欣赏的一家开发商。他们早年开发的一些赛车游戏，令人印象深刻。而自从他们被EA公司收购后，开始推出一些缺乏个性的游戏，《战地1942》也可算其中一款。虽然很多人非常喜欢这个游戏的时代背景以及与CS完全不同的乐趣。但是在我看来，FPS游戏最重要的射击感和物理效应远比画面重要。《战地1942》中的武器射击感不够真实，人物看起来像是纸片。但是我相信Digital Illusions的能力，《战地》系列真实的户外地图、有趣的战略要素、可操纵多种交通工具等系统，会使在隔了两年之后推出的《战地2》相当不错。这也是在笔者几乎很少安装新游戏的情况下，安装了这款游戏的原因。

纵然飞在空中的感觉很好，也不要轻易相信AI的驾驶技术

警匪斗争和军事战争的显著区别

很早就知道这款游戏，因为听说其中有最先进的中国现代部队和装备出现，不过正如我预感的那样，由于EA这样的发行商的控制，游戏成了FPS版的《C&C——将军》。

进入游戏的第一张地图DalianPlant，讲述的就是美军进攻中国大陆，首先派遣一支部队企图占领大连的核能设施，以破坏中国北部的电力系统，于是中国军队在当地与之展开了自卫战。

两人配合的战车才有威力

游戏的10张对战地图中，有5张地图是美国入侵中国腹地进行作战的，例如大庆、岷山、松花江等地区，均成了硝烟弥漫的战场，而另5张地图的战场，统统设定在阿拉伯国家和地区……在“九一一”事件余波未平，伦敦爆炸案受害者尸骨未寒的时期，一款搀杂了明显的意识形

队员分组系统是个明智的借鉴

态的知名游戏在欧美上市，让我们不得不发出疑问：这样一款游戏，究竟是用来娱乐谁的？本刊曾经多次制作专题对游戏搀杂意识形态的做法进行过批判，毫无疑问，《战地2》在游戏性上并没有比一代逊色，但是它设置了一个让人失望的主题，这也是我们为何要在标题中提到“再批判”的原因。

不如让我们先来看看这款游戏的细节吧。

二

虽然名为《战地2》，但实际上BF2是这个系列的第三部作品。由于《战地1942》和《战地越南》的推出，BF2直接沿用了前作的一些潜规则——尽管这些规则吸取了其它FPS游戏的特点。指挥官模式在《半条命》时代就颇为流行；以小组为单位的战术射击则引自《霹雳小组》和《彩虹六号》；广袤的地图和空军单位的加入也非《战地》首创，早在《部落》里就为玩家所熟识——《战地2》只是将它们归纳起来。而更加耐人寻味的是，在游戏模式中，夺旗、占地等模式都被取消了，征服（Conquest）是BF2里唯一的游戏模式。征服的实际面目就是扩张，彻底地消灭敌人，使对方屈服。而进入游戏后，玩家被默认选取的阵营，不是中国，也不是阿拉伯联盟，而是美国。

《地球帝国》系列以恢弘的时间跨度和壮观的战斗场景而闻名，BF2没有尝试将坦克开到冷兵器时代的构想，而是把背景定位在幻想中不久的将来。游戏以户外场景为主，就像《地球帝国2》一样展现战地的喧嚣与残酷，而且在第一人称视角下，逼真的画面带给玩家更强烈的临场感。建筑物从科技感十足的大楼到斑驳的民居、从危耸的油罐到矮旧的草棚应有尽有。在大庆油田的场景里，甚至可以看到居民楼墙外挂着高低参差的

当心友军火力伤及队友

狙击手并没有CS里那样吃香

空调，而正是在这种似曾相识的场景中进行战斗，却那么地使人感到不舒服。

BF2的野战或巷战的地图数倍于CS地图大小，跑起来相当枯燥，因此战车等交通工具才有了用武之地。它们的造型比较逼真，在细节方面符合了真实的情况，你能看到战斗车辆上摆动着的天线。普通的吉普车通常只以代步工具存在，一个人开着它可以快速横越战场，再加一个人就成了移动的机枪塔——前提是驾驶员和机枪手配合得当。霸道的坦克不仅是让人胆寒的杀人利器，同时给驾驶者一种安全感，可开着它碾过脚下的却是中国的土地，你会觉得这个硝烟弥漫的战场其实一点也不有趣。周围的一切都是活动的，即使你不去攻击别人，也难保被莫名其妙的导弹炸个正着。你控制的人物一旦被火力击中，画面呈现类似MOTION BLUR的模糊视觉效果，就像《极品飞车》中启动氮气加速装置后画面的效果。轰炸机和直升机是这款游戏中的制空武器，而且身处地面的多数兵种难以对之造成伤害。

仅从制作而言，这个游戏可圈可点的地方不少，可是当你想象着一个美国的玩家在和自己的朋友讨论这款游戏时，这些优点也成了恶心的东西：“知道吗伙计，有一次我开着F-15E Strike Eagle游荡在中国领空上搜寻目标，当我已经把不下10个人炸成了碎片时，不知道从哪里飞来一枚地对空导弹，我坐在机舱里受到了猛烈的冲击，瞬间失去了控制，但是我并没有慌张，我及时跳伞逃脱了！瞧瞧，我是个天才！而且更妙的是，我的宝贝座驾坠落下去，不偏不倚地砸在用高射炮瞄准我的家伙身上……”

三

让我们回过头来再看一看这款游戏中体现出的一些设计思路。游戏中三方的步兵战斗均建立在传统的FPS游戏基础上，包括了冲锋单位、补给单位以及恶名昭彰的狙击单位，所幸的是射击精度就比较差，因而即使是CS里的“狙神”也不可能在BF2里

并不是说吉普车就打不过坦克

现代感极强的逼真建筑

队友的互相援助更加明显

百发百中。这样做保证了游戏的平衡性。每个参与者都可以在游戏中发挥作用，没有谁是无敌的。而一个浅显的解释就是各兵种环环相克：你可以驾驶着直升机发射火箭弹摧毁战车，战车可以毫发无伤地消灭大部分单兵，而单兵则可以用地对空导弹把飞机打下来。BF2以小队为单元的团体对战，与《魔兽世界》里的Raid模式如出一辙：每5名成员组成一个小队，若干队员编制成有人数上限的团队，依靠集体的力量作战。事实证明，团队模式应用在RPG和FPS上不仅有相同的作用，而且代表了联线游戏发展的必然趋势：从单打独斗到有组织行动。一个高效的队伍不单是人多势众，还要保持1+1>2的配合，这便是BF2对玩家的要求，他应知道如何调配自己在队伍中的位置，负责的是什么任务。参加过WoW大型团队副本的玩家都应该知道分工的重要性，而一个职业搭配不平衡的队伍就像偏科的学生，无法发挥最大的学习效用。在子弹呼啸的战场上，受伤的你呼叫医疗员治疗，要求装甲车手为你掩护，这些多样的职业组合恰似WoW里的牧师与坦克。每个队员在不破坏整体的情况下有保留个性的权利，于是我们常常可以在游戏中见到疯狂的一幕：有人开着飞机掠过市区的街道，有的人拿着炸弹冲向装甲坦克，安然地放置下来再远远地观赏爆炸的冲击……不和谐的音符随处可见：因为空中单位的取巧性，不少人宁可守着飞机刷新点不动，甚至对试图开走飞机的队友下毒手——颇有Ninja Looter的味道。

BF2提供了一套键盘交流系统，通过快捷键点选可以向队友发出常用的作战指令，新增的实时语音聊天系统不需要借助TeamSpeak之类的第三方游戏聊天工具就可以和队友沟通。相比64人挤在一个频道里喋喋不休，这套系统可以使小队内部和小队之间、队长与队员之间和队长与指挥官之间通过不同的频道交流，而不会因为人声嘈杂造成混乱。另外，通过参加在线比赛提升军阶可以让玩家优先获得指挥官的所有权。指挥官可以监视地图，为队员空投补给，给敌军带来相当大的麻烦。

四

尽管BF2地图能够自动适应玩家的多少而改变大小，当16人地图升级为64人地图时，它会开放更大的区域和更多的目标点，不会像以前的游戏

不高的地方跌落也会受伤

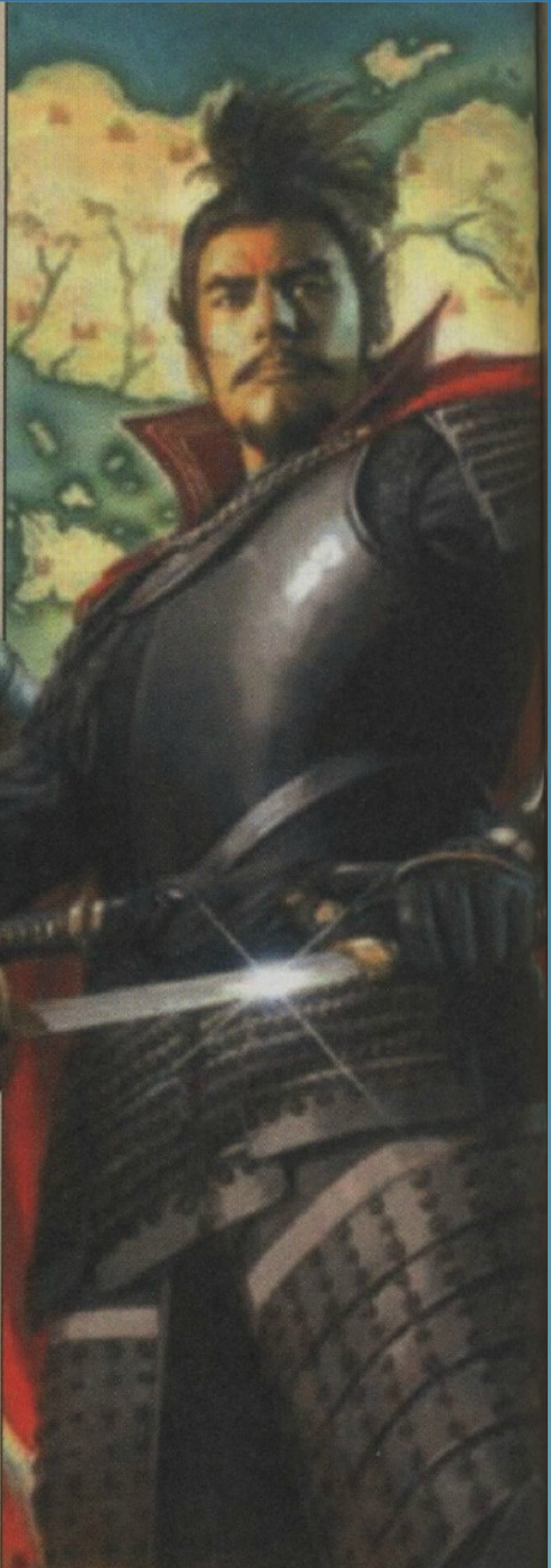
一样有人口爆炸的感觉，但同时BF2也牺牲了系统的资源。512MB内存、128MB显存的基本配置需求和CS相比根本不具可比性，这给它的普及带来相当大的难度，而战网的完善程度和雪乐山也有一段距离。

如果仅从游戏性的角度来看，这款游戏做得相当标准，笔者也是首次在游戏中感受了我国军队最新的制式武器装备。但笔者始终不明白，为什么这样一款不错的游戏，非要使用一种幼稚的故事情节来推行一种侵略思想，并且在年轻玩家中制造一种意识

这架威猛的火炮却不能亲手操作

形态之间的对立？《战地2》完全有可能使全世界的孩子们都觉得，阿拉伯人是美国人绝对的敌人，而中国则是必须提防的！我认为像EA这样的公司，对意识形态的这种不负责任的漫画式的误导，是要负有责任的。笔者甚至听见一些国内的玩家说，这个游戏里要是有日本军队就好了，可以好好扁一扁小日本——这种想法，正如一个美国玩家说：“来吧，让我们好好干一干这些可恶的阿拉伯恐怖分子！”一样，都是绝对错误的，而且甚至是可怕的。很多人有意将一个民族视作恐怖分子，或者将一个国家视作死敌，这种意识的传播，为我们的未来，只会带来恶果。而游戏就更不该为这种错误的意识形态推波助澜。

笔者曾多次在文章中指出这种问题，而且也一直对EA公司的产品存在的这种倾向存在不好的感觉。希望今后这样的游戏不会再出现了。我也相信我的这种论点，并不是小题大做。在一直反思二战的德国，DOOM这样的暴力游戏始终没有通过审批。而在允许枪支流通的美国，孩子们买到的玩具枪则永远是彩色的。这些是为什么，我觉得值得大家反思一下。P



点到为止

信長の野望【革新】

■晶合实验室 北四环组

原本光荣公司的“野望”系列作品一直都是以“传、记、录”依次命名的，比如8代叫“烈风传”，9代是“岚世记”、10代便是“苍天录”……从11代开始，这个命名规律就被改掉了，“天下创世”这个名字表明了光荣要在“野望”系列推出第11代作品时进行一下大的变化，希望重新确立“野望”系列在玩家心目中的地位，而“革新”就不用说了，一个延续了12代的作品确实也需要“革新”了。

要革新并不是一件简单的事情，尤其是对“野望”系列这样的延续性作品，一到两年就要推出一代新作品，要做出特色是很难的。FIFA系列，你还记得99和2000有什么改变？“魔法门”系列呢？FF系列的某一代就算再受好评，下一作也必须另起炉灶。对于历史题材的“野望”系列，要每代和每代都不同，都要给玩家留下深刻印象，难度可想而知，在这方面光荣使用了有些取巧但绝对行之有效的方法（而且笔者认为到目前为止这也是最好的方法）——让每一代作品都有突出的亮点，让玩家们投入其中，让每一代作品都有小小遗憾，让玩家们继续期待下一代作品。下面，就让我们来看看“革新”到底有什么亮点和缺憾。

名将多了也有烦恼，都不知该派谁出阵了

亮点

画面和音乐音效不属于“亮点”和“遗憾”的范畴，应该是一代比一代做得好，不允许出现“今年20明年18”这样的情况。“革新”的画面十分精美，3D的日本全图细致入微，不少著名的景点都能看得非常清楚。数支大军在地图上奋勇厮杀，确实让人热血沸腾。不过话又说回来，真打起仗来，玩家估计也没心思看画面是不是精美。在游戏的“BGM鉴赏”菜单中，你可以选择试听游戏中的36首曲子，主要大名每家都有自己独具特色的乐曲，不过总体来讲“革新”的音乐留给玩家的印象不如“天下创世”深刻。

“革新”最大的改变是全方位地增强了强力大名家族和强力武将的实力，这对一个以“乱世英雄、野望天下”的游戏来说是至关重要的。围绕着这个改变，游戏中很多的设定也进行了不同程度的调整。

先说说武将的设定，虽然参数还是统率、武勇、知略、政治这4项，但是加入了战法和适性的概念，战法大致分为5类：足轻、骑马、弓、铁炮和计略。对于一般武将来说，足轻、骑马、弓、铁炮的战法都分为3个档次，每种战法还有自己的熟练度，也就是发动这类战法获得的经验值，当熟练度到一定数值，武将

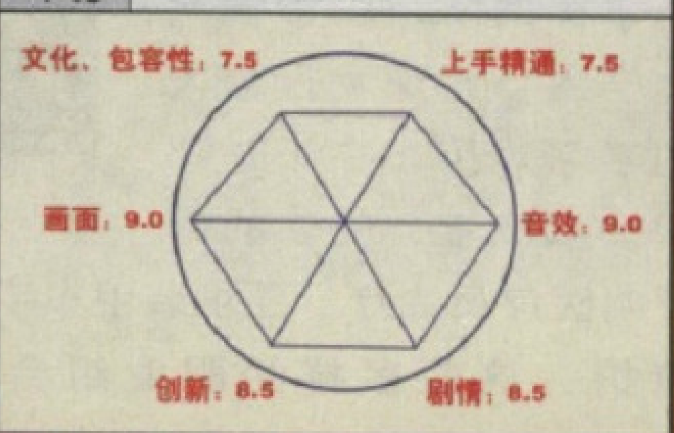
精品 总评 8.5

大众软件游戏分级 POPSOFT

😊 通过对武将参数的调整和增加了技术研发的要素，使得战争更具有吸引力和挑战性。

☹ 外交和谋略方面的表现不尽如人意，无法体现出日本战国乱世尔虞我诈、弱肉强食的混乱局面。

制作	KOEI
发行	KOEI
载体	CD×1
类型	战略
语言	日文
环境	Win2000/XP



在公卿收走40 000大圆后，朝廷下赐了大宰帅的官位

就可以学会高档次的战法。武将获得经验值的快慢又和他对该种战法的适性有关（适性从高到低分为S、A、B、C、D几个档次）。不同武将他们的统率、武勇、知略、政治值不同，初始时所会的战法不同，对每种战法的熟练度和适性也不同，这些设定把武将分成三六九等，强力武将的实力优势十分明显。当然，即使是普通的武将，通过“勤学苦练”也能把所有战法学会，但这也无法抵消强力武将的巨大优势，因为他们还拥有别人无法学会的特殊战法，比如学会“强袭”的立花道雪发动出强袭战法来，那威力绝不是普通武将使用“枪车”可比的（强袭是立花道雪拥有的足轻终极战法，枪车是足轻第三级战法）。

武将实力档次的拉开，使得原来的“人才战术”更加有效，但一个人的力量总不如一群人的大，“革新”中光荣将大名之间的实力差距也加大了。这种差距主要表现在技术研发上，在“革新”中技术分为足轻、骑马、弓、铁炮、兵器、水军、筑城、内政8类，每类技术有10个档次，技术研发的前提一是人（要求对应的“适性”达到要求），二是学舍（要求数量达到要求）。强大大名在“人”这一方面优势明显，加之他在初始技术上就有优势（长尾家一上来就拥有的“马上枪”，中等实力的大名可能要开发几年时间才能得到），这种起点高、进度快的发展模式使他们的优势越发明显。这还不算完，像织田、武田、上杉这样的强力大名还有属于自己的特有技术，而这种技术的强度又凌驾于所有此类技术之上……

必须要指出，加大武将或大名之间的实力差距，并不是一种量变，它确确实实给玩家带来了巨大的乐趣，使得游戏在本身电脑AI没有本质提高的情况下具有了相当大的挑战性，同时使游戏的玩法也发生了很大的改变。以1555年足利将军家为例说明（高级难度），一上来要考虑的就是人才和技术。从收揽人才的角度要先灭掉筒井家（可抓获岛胜猛、柳生宗严、百地三太夫等不错的将领）。足利家的技术在弓战法，不过弓兵较其他兵种优势不大，可考虑改为发展步兵，如果坚持发展弓战法，则向东灭六角家（该大名也发展弓战法，会有一定数量的弓学舍）；如果想玩铁炮，则攻伐重点是以铁炮见长的铃木、本愿寺、一色三家；如果想发展骑兵战法，就只能去打波多野家了，畿内只有此大名才会建骑马学舍；如果想发展足轻战法，则要踩过三好家去攻打长宗我部家……这样发展思路就明确了。

通过上面的分析可知，上等的发展方式是技术和人才并进，有明确的攻守方向，中等的打法是传统的“强将领众兵”到处乱打，下等的打法是和电脑一样的人海战术，我相信凭借着你比电脑高那么一点点的AI，估计也能打赢。

缺憾

前文已经说了，有亮点也会有缺憾，笔者认为本作的缺憾表现在外交、计略方面。很多人会不同意我的观点，并列举出“可以通过外交从盟友处获得技术”“对方要求结盟时你可以索要金钱、家宝、人质甚至对方的女儿”等等例子来反驳，但我要说这都是细枝末节，外交的目的在哪里？联合一家打击另一家，通过朝廷、幕府工作来壮大自己削弱对手，挖对手的墙角从内部削弱他，利用灵活的结盟外交策略壮大自己，这些是普遍流行于日本战国时期的外交策略。我们看“革新”实现得怎么样？首先说“联合一家打击另一家”，除了游戏一开始内定的盟友，结盟工作很难进行，而且感觉你势力越大越不容易和他人结盟，即使成功也是要人质，人质应该是双方交换或者是由双方势力对比决定谁给谁人质的，谁主动谁吃亏没有道理……交换技术也是锦上添花而不是雪中送炭，你一穷二白时没人肯给你技术，那种战国时小大名依附大大名、大树下好乘凉的发展方式想都不要想。不能主动进行朝廷、幕府工作更是不可理解，这可不仅仅是官位和役职的问题，前作的“朝敌”“幕府讨伐令”不是很好吗？“挟天子以令诸侯”应该是人尽皆知的基本智慧呀。至于挖墙角，也是只有人挖我没有我挖人，我98忠诚的武将随随便便就跑了，对方70、80的也很难成功。“利用灵活的结盟外交策略”壮大自己就更不要提了，只要是解盟，对自身一定有不利影响也根本不合理。

向盟友讨要技术的成功率很低，除非你有相当等级的技术和他交换

地图中间，华严瀑布和日光山轮王寺都能看得很清楚

总体来说，光荣在“革新”中以一些小的花哨代替了对整个外交系统的仔细构建，同“外交”相比“计略”更是被压到可有可无的地步，这些都是相当遗憾的事情。

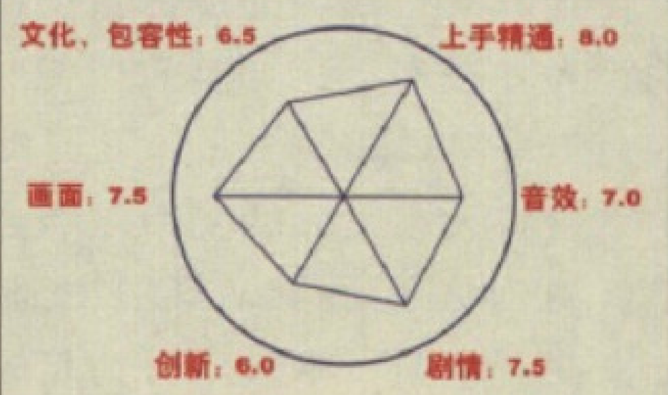
老实说，我从来也没有指望某代“野望”游戏可以做得十全十美，只要有足够吸引人的亮点就可以了。从这一点来说，“革新”还是很让我满意的，我可以用它打发几个月的时光，然后玩PK版，然后等待“野望13”，而它又会是什么样子的呢？

游侠创作室 奥杰

如今，许多玩家都期待着角色扮演游戏能带来恢弘广阔的游戏世界、史诗般的游戏故事以及复杂多样的游戏内容。在游戏中，自己或是孤身或是带领着一群冒险者，穿越于充满古老神秘气息的城堡，战斗于魔幻生物聚集的黑暗地牢，寻找四处散落的宝藏，解决频繁出现的谜题，从而逐步提升自己的技能和等级。《地下城主》就是这样一款角色扮演游戏，它采用全3D引擎技术打造，强调动作化的战斗模式和深邃的迷宫探险。如同“巫术”（Wizardry）系列以及《巫师与武士》（Wizards & Warriors）的设计者——D.W.Bradley的以往作品一样，《地下城主》的游戏内容非常广泛，无论是种族职业还是技能魔法，都能让玩家从中体验到基于龙与地下城规则的博大精深，从而获得许多游戏乐趣。目前，北京星空娱动已将此游戏引进并进行了汉化，相信玩家不久即可体验中文版《地下城主》的精彩世界。**（编者注：因本攻略撰写时游戏版本已升级至V1.3，较其1.0版修正了许多BUG并完善了操作功能，故本期评分相对于本刊第199期的评分有所调整）。**

良品　总评 7.2

制作	Heuristic Park
发行	Dreamcatcher/北京星空娱动
载体	CD×3
类型	动作角色扮演
语言	英文/简体中文
环境	Windows 98/Me/2000/XP



配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：384MB
显卡：64B以上
硬盘：1.8GB

在黑暗的中世纪，善良的国王达文莫尔（Davenmor）与凶残的国王巴洛格林（Barrowgrim）互为仇敌，一直进行着连绵不休的争斗。同时，在魔法师公会的法师议会（Circle of Mages）中，正义的紫袍魔法师加德瑞恩（Galdryn）与邪恶的红袍魔法师沃尔加（Volgar）分别作为达文莫尔和巴洛格林的盟友，也在进行着惊心动魄的较量。最终，沃尔加打败了加德瑞恩，而达文莫尔为了自己的王国免遭巴洛格林军队的荼毒，不得已答应将女儿艾洛温（Ellowyn）嫁给巴洛格林，以和亲的策略作为对方撤军的条件。可是艾洛温早已与达文莫尔的卫队长瓦尔丹（Valdane）私定终身。为此，达文莫尔关押了瓦尔丹，而艾洛温则在愤怒之下离开城堡，消失得无影无踪。听说艾洛温失踪之后，巴洛格林认为达文莫尔背弃了承诺，于是他集结了大批军队，准备向达文莫尔的城堡法格罗夫（Fargrove）发动攻击。这时，我正巧来到法格罗夫的北部地区，莫名其妙地被卷入了充满爱情、憎恨、背叛、复仇、荣誉和邪恶的旋涡中……

启程之前

一、角色属性

力量（Strength）：决定装备物品时是否足够强壮而不会受到惩罚。此外，超过25点之后，每增加1点，伤害增加1%。

智力（Intelligence）：非常实用的属性，超过10点之后，每增加1点，学习技能所需的ADV点数将减少0.5%。

灵巧（Dexterity）：决定打击敌人的命中率

与火龙战斗，看准机会偷取龙蛋

游戏操作

环视四周：向左右移动鼠标
向上看：向上移动鼠标，或者按PageUp键
向下看：向下移动鼠标，或者按PageDown键
向左看：小键盘数字键4
向右看：小键盘数字键6
视角缩放：Del键/End键
锁定视角：Z
向前移动：W，或方向键↑，连按两次前滚翻
向后移动：S，或方向键↓
向左移动：A，或方向键←，连按两次左滚翻
向右移动：D，或方向键→，连按两次右滚翻
跳跃：空格键
纵身跳：向前移动+跳跃
后空翻：向后移动+跳跃
攻击：鼠标左键
封挡：鼠标右键（必须装备盾牌）
拾取物品/交谈：Shift键
切换武器：Q
装备物品：E
角色信息：C
任务日志：L
魔法快捷键：F
复活键：R（ADV值减为零）
自动地图：M（需升级到V1.3）
提示：Instant为按下快捷键立即发动，Ready为按下快捷键后要对准目标点下鼠标左键才能发动。此外，每类法术的等级越高，法术效果（打击范围、持续时间、伤害值）越高。

（每增加1点，打击+1，每增加4点格挡+1）

敏捷（Agility）：决定使用武器的速度。这项属性越高，攻击组合完成得越好。此外，提高速度和格挡技能，每增加1点，速度+2，每增加4点，格挡+1。等级越高，速度优势越明显。

活力（Vitality）：每增加1点，生命+2。

荣誉（Honor）：满足职业要求的属性。

在角色属性的取舍上应遵照以下3个基本原则：1.职业选择的要求；2.相应技能的提升（例如打击、速度等）；3.降低装备的惩罚。智力是非常重要的一项属性，因为它可降低学习技能所需的ADV点数。如果打算快速提升技能等级，就必须增加智力属性的点数。魔法师职业在这一点上具有一定的优势，因为职业本身的特性要求不断增加智力属性。不过在游戏后期，提升智力属性所需的ADV点数也将随之成倍增多。每种职业都需要一定的生命值作为保障，因此活力属性也是不错的选择，尤其是以近战为主的战士，更是应该考虑增加活力属性点数。灵活和敏捷关系密切，对于战士来说是非常关键的两个属性。灵巧决定着打击的命中率，如果觉着每次打击都能击中敌人，那么就可考虑停止增加灵巧属性。而敏捷决定着组合攻击的威力以及攻击的速率，一般来说，必须增加到30点以上。

消灭女巫，完成姐妹会的升职任务

如果选择扮演战士，力量属性是必须增加的，它可提高攻击造成的伤害。而对于其他职业来说，只要增加到能满足装备的要求即可。至于荣誉只是满足职业晋升要求的一种属性。

二、种族的选择

游戏提供了7个种族，其中两个种族分别安排了女性角色，因此玩家总共可从9个角色中任选其一进行游戏。尽管游戏手册中强调每个种族都有自己的优势和劣势，总体来说还是强弱平衡，但事实并非如此。原因在于每个种族除了起始属性点数不同外，每项属性点提升所需的ADV经验点数也不相同，而后者是非常关键的。比如，Urgoth的属性平衡性就非常差。虽然初期是非常强大的战士，但在提升智力属性所需的ADV点数却花费得最多，因此技能学习和升级也受到了限制。更为糟糕的是，Urgoth提升灵巧属性点数所需的ADV点数也非常多。先前提到过，灵巧属性决定着打击的命中率。如果战士的攻击没有命中率，那么就没有存在的必要了。不过，游戏中的女性精灵作为魔法师来培养却是优势极为明显。虽然在提升力量和活力属性方面需要花费大量的ADV点数，但在提升智力属性方面却花费极少。只要其他属性满足装备的需求，将所积累的ADV点数都加到智力上，即便生命值有所欠缺，只要学会了吸血技能，这也不是致命的缺点。

人类男性角色是所谓的通才，在属性提升方面既没有明显的优点，也没有明显的缺点。而人类女性角色在力量和活力方面有所缺陷，但在智力方面则较之人类男性角色略微有所增强。不过对于喜欢选择女性角色进行游戏的玩家来说（加入Sisiterhood公会），女性精灵角色要优于人类女性角

色。Wyvlans基本上是女性精灵的男性翻版，尽管智力属性优势不是很明显，但各项属性非常平衡。Thralls也与女性精灵相似，但在力量和活力属性方面更为不足。男性精灵不值得推荐，因为女性精灵作为非战士职业是非常强大的，而男性精灵也并不适合做战士职业。矮人是肉盾角色的最佳人选，尽管在敏捷属性上提升缓慢，但对于矮人来说也不需要过高的敏捷属性。Zaur是肉盾角色的第2人选，虽然提升智力和灵巧属性需要较多的ADV点数，但也是值得一试的角色。

简而言之，女性精灵是最佳的魔法师，矮人是最好的战士，男性人类是多面手，而Urgoths和Thralls的劣势则非常明显。至于其他角色，变化较为丰富，可随意选择自己喜爱的职业。

三、职业选择与组合

游戏开始时，玩家可选择4种初始职业Adept、Fighter、Mage和Rogue，分别对应星空秩序（Celestial Order）、战士公会（Guild of Fighters）、法师公会（Guild of Mages）和隐秘公会（Guild of Mystery）4个公会。这些职业分别是4个公会中的1阶职业。另外，游戏中还有另外两个公会，分别是姐妹会（The Sisterhood）和龙虎家族（Houses of Dragon/Tiger），需要完成相应任务才能加入，并且加入后还可开启Sisterhood和其他公会中的全新职业。不同的职业组合将带来不同的游戏体验，但最好都以Adept为初始职业，因为这个职业在游戏初期生命力非常强，并且可使用一些有用的魔法，下面就介绍几种常用的职业组合。

1.Adept/Mage/Paladin/Battlemage/Warlock：这或许是最为强大且灵活的职业组合。Adept/Paladin能在游戏初期获得有用的高级Celestial魔法作为防御之用，并且在学习主要战斗技能方面也有优势。Mage/Battlemage/Warlock的发展道路将学会全部攻击和防御魔法，加上吸取生命的能力可将危险的魔法型敌人作为自己的血库。另外，Warlock还能以较小的消耗使用Nether魔法，在对付强敌时，可召唤一些肉盾来吸引敌人。

在法格罗夫城外遇到信使

2.Adept/Mage/Celestial/Sorcerer/Wizard：这是另一种以魔法攻击为主的职业组合，只不过游戏前期发展比较困难，因为在战斗技能方面没有优势，只能充分利用Adept的护具和魔法武器技能。在晋升为Wizard之后，Spellfire将大幅度提升魔法威力，战斗将变得简单起来。

3.Adept/Mage/Monk/Shugenja/Kenjasai：这也是偏重魔法攻击的职业组合，尤其是Nether魔法比较强劲，加上魔法忍者也具有极大的吸引力。

4.Adept/Fighter/Paladin/Marauder/Deathlord：这种职业组合可体现出屠杀的快感。Paladin可使用防御魔法，施展Ward of Fire之后，在火龙面前不停地挥舞带有寒冰属性的武器进行攻击，直到将火龙砍于脚下。更妙的是，还可先施展Divine Intervention，然后后退，让战斗灵体去对付敌人。

5.Adept/Mage/Enchantress/Sorcerer/Wizard：这种职业组合可充分发挥Arcane魔法的威力，也可发挥Celestial魔法的威力，只不过要在二者之间作一下权衡。

第1章 星之宿命

夜黑风高，在法格罗夫城北的篝火旁碰巧遇到了信使，他让我将一封书信带给城中的先知奥古斯塔斯（Augustus）。沿着小路向前来到城门口，发现城门紧闭。与城门后面的卫兵交谈，了解到公主艾洛温失踪，国王命令关闭城门，禁止城内和城外的人走动。这时，一个丑陋哥布林从旁边的草丛中闪身出来，许诺将我带入城中。跟着哥布林顺着城墙向左走，在一扇小栅栏门前遭到了其他哥布林的袭击，原

在剧院中与哥布林和巨人战斗

来这是几个哥布林设下的陷阱。将它们消灭后，穿过打开的栅栏门进入通向城中的下水道。

沿着下水道向前走，左侧的铁门暂时无法打开，需要先到右侧通道尽头，消灭一些史莱姆和蝙蝠，然后扳动拉杆，才能将铁门打开。接着，在前面的大厅中发现几个哥布林站在木梁上不停地射箭。顺着房间另一侧的梯子爬上去，将射箭的哥布林杀死，然后沿着木梁来到下一个房间。顺着楼梯爬上去，发现前面有一座吊桥，几个哥布林守在对面。先沿着右侧的楼梯走下去，在下面的房间中找到一把钥匙，然后使用钥匙开启吊桥旁边的开关。吊桥放下之后，冲过去干掉放箭的哥布林，然后向右走，进入下一条通道。向前走不多远，发现一个升降机，但没有开关拉杆，无法使用。继续向前走，消灭一些哥布林和老鼠后，在前方拐角处找到另一部升降机。不用管它，拿上墙角的铁棍，回到先前的升降机前。将铁棍放到插孔中，然后扳动拉杆，乘坐升降机来到楼上。

让吉普塞女人算一卦

来到剧院2楼的观众席，发现楼下和舞台上有一些敌人。跳下去，将一个巨人和几个哥布林干掉，然后返回到2楼（1楼的大门无法打开），打开双扇大门离开剧院。沿着城中的街道向前走，发现卫兵看守的驻军区（Garison District），暂时无法进入。于是继续沿着左侧的街道向前走，穿过无人把守的大门，进入法格罗夫城镇中心（Town Center）。路上，遇到一个算命的老女人，给她一些小钱，她言语间透露出我似乎是一个不寻常的人。不过当前没有时间多想，要赶紧将书信交给先知奥古斯塔斯。来到城镇西侧，找到法格罗夫修道院（Monastery）。进入塞克尔神殿（Temple of the Circene），与帕鲁斯（Paulus）交谈，他说先知奥古斯塔斯正在家中等我去见他。从法格罗夫修道院出来，找到旁边胡同中的先知奥古斯塔斯的房间（Seer Augustus's Sanctum）。进去后发现一个骷髅巫师正在施展魔法，而先知奥古斯塔斯则被困在一旁手足无措。冲向骷髅巫师，先将他身边旋转的蜡烛拿下来，然后放到房间四角的烛台上，这样便可将骷髅巫师干掉，否则无法对其造成伤害。

在地下陵墓中与骷髅兵战斗

与先知交谈，他说自己所剩时间不多，并且坚信我是扭转历史命运的人。同时他还提到了群星水晶（Star Crystal），说水晶里蕴藏着巨大的能量，让我返回寺庙，向寺庙中的人进一步打听情况。回到寺庙，与帕鲁斯交谈，由他带路，找到右侧房间中的星空使者（Celestine），从她这里更为详细地了解到群星水晶的情况。接着星空使者拿出一把钥匙，让我到寺庙左侧的法格罗夫墓地（Fargrove Mansoleum）中去寻找一件圣物。

来到法格罗夫墓地，使用钥匙打开大门，干掉从土中冒出的几个骷髅后进入地下墓穴。圣物放在地下2层的中央房间中，可是房门上了锁。与旁边墙壁上的兽头交谈，得知需要密码才能将锁打开。来到地下3层，在坟墓的深处遇到一只巨大的怪兽。将它杀死后拿到开锁的密码，然后回到先前的房间，拿到圣物加德瑞恩之角（Galdryn's Horn）。返回寺庙，再次与星空使者交谈，她让我将加德瑞恩之角带给魔法商店的法师阿莱斯特（Mage Aleister），同时她还指出如今恶魔也知道了我的出现，正在派人来追杀我。

回到法格罗夫城镇中心，在城镇的西北面找到The Arcane Emporium。不过在进去之前，先将旁边月亮桥（Moon Bridge）中出现的几个敌人干掉，然后与店主法师阿莱斯特交谈，他让我将加德瑞恩之角带给阿林代尔（Arindale）的精灵巫师艾明多（Emmidor），同时写了一封信，让我交给国王达文莫尔。

拿着法师阿莱斯特的信来到驻军区（Garrison District），与国王达文莫尔交谈，了解到有关公主艾洛温失踪的一

些情况。随后国王让我向公主的女佣进一步了解情况，调查一下是否有人帮助公主出逃。来到宫殿2楼，与公主的女佣交谈，发现果然是有人帮助公主出逃。不过帮助公主出逃的人并没有恶意，因此我没有如实禀告国王。而国王也催促我赶紧前往阿林代尔，请艾明多帮忙寻找公主，并交给我一张通行证。

从皇宫出来，来到城镇中的酒馆，与帮助公主出逃的女招待吉雷尔（Gileah）交谈，了解到公主去了瓦尔丹的父亲格瑞玛尔爵士（Lord Graemare）那里，并且加入了驻守Bolen Fields的军团。至于其他情况，她也并不清楚。离开酒馆，返回驻军区，沿着街道一直来到城镇西门前，向卫兵出示国王的通行证，然后朝着阿林代尔进发。

第2章 力之试炼

一路狂奔来到阿林代尔，先到城中的旅馆歇脚。与老板交谈，了解一些城中的情况，然后花钱住宿，订下房间。老板娘说旅馆中的所有房间可任意住宿，只是不要打搅2楼正中房间中的客人。出于好奇，来到2楼，刚走到中间的房门前，便听见里面有人说道不要打搅她。房门紧闭，无法进入，因此只好先到城中逛一逛。来到领主大厅（Hall of Lords）与卫兵交谈，告诉他带来了圣物加德瑞恩之角，但依旧无法谒见精灵王。没办法，只好先到宫殿对面的猛虎家族（House of the Tiger）与亚斯·塔玛卡（Yoshi Tamaka）交谈，决定接受猛虎之道（Way of the Tiger）的试炼，然后再到旅馆找那个不愿被人打搅的女人。

回到旅馆，找到2楼的纳拉克·密苏姆（Narako Misame），向她说出亚斯·塔玛卡的暗语。于是她打开房门，向我讲述了家族的

在前往阿林代尔的途中遭到敌人的袭击

情况。原来纳拉克的家族一直世袭高官，承担着守护宝物艾瑞多恩的阿加丽亚圣甲（Argalis of Eryldorn）的责任。可是由于宝物被盗，家族蒙羞，她不得不远离家乡，四处漂泊。前不久，一个名叫艾文萨（Elvithra）的女人给她带去口信，说可提供盗宝人的线索，但她被丈夫看管得很紧，无法与纳拉克接触，因此纳拉克委托我去找艾文萨询问消息。

来到城镇西侧的药剂店（Apothrcary），与店主艾文萨交谈，其间她的丈夫Niviel不停地在里间屋唠叨。愤怒的艾文萨忍无可忍，冲进内屋将男人杀死，然后向我讲述了宝物被盗的真相。原来Niviel和艾文萨的儿子先前遭人绑架，绑架者让他们偷盗艾瑞多恩的阿加丽亚圣甲，用来交换他们的孩子。可是当他们将宝物交给绑架者后，儿子却没有被放回来。如今，她不想再隐瞒真相，说出了偷盗宝物的人就是精灵族显贵法希恩家族（House of Fathien），并请我救回她的儿子。

返回宫殿，向精灵王加里布莱德王（Lord Galebriand）揭发法希恩家族盗窃宝物的真相，但国王却认为我胡说八道，让我去接受长老的考验（Trial of Ancient Elders）。如果通过了考验，那么就证明我没有说谎，否则就要赔上自己的性命。穿过国王身旁的审判之门（Gate of Judgement），先来到竖立着很多石柱的大厅。这些石柱高低不等，需要从断裂倒地的石柱由低到高依次向上跳，然后干掉柱子对面凹壁中的精灵，便可闯过这一关。接着顺楼梯向下走，进入下一个十字形大厅。大厅正中央布置着4个机关，需先在四面箱子中找到蓝色水晶，然后踩动机关，便可进入下一个房间。进入房间之后，沿着水面上的石板向前走，干掉两侧蓝色圆形图案上不断冒出来的精灵，同时踏上圆形图案，便可打开对面的房门。在最后的房间中，大批精灵会源源不断地冒出来，同时房间两侧高处的凹壁上还有精灵法师不

在试炼中与远古精灵展开战斗

停地施放火球。经过一番激战将精灵全部消灭后，凹壁前的石台会降落下来。乘坐石台向上走，然后顺着通道返回精灵王的房间。看到我安然无恙，精灵王确信我所说的就是事实真相，因此要求我到法希恩家族的老巢阿尔姆要塞（Fortress

of Ulm）将宝物找回来。

沿着旅馆对面的小路一直向前走，很快来到阿尔姆要塞。进入城堡，与法希恩家族头领交谈，这个家伙阴笑着让卫兵展开攻击，而自己则退入了密室。先将冲过来的精灵卫兵干掉，然后在1楼和2楼的两个房间中分别干掉使用双刀的敌人头目，拿到阿尔姆要塞钥匙和阿尔姆墓地钥匙，便可毫无限制地在城堡中来回穿梭。接下来顺着楼梯来到地下室，乘坐升降机找到城堡下面的墓穴。先穿过两扇普通的房门，然后在一个小房间中分别扳动左侧第2个和右侧第1个拉杆，打开对面的暗门。不过先不要穿过暗门，从旁边的小门进去，沿着通道向前走，在通道尽头处发现旁边的墙壁上有一块松动的砖，按动这块砖，打开身后通道中的密室。从里面的棺材中拿到物品后，不要忘记拿上墙角中的铁棍。

穿过先前的暗门，来到充盈着绿色臭水的水沟前。先顺着水沟潜水向左走，沿着水下通道一直向前游，在拐角处找到另一根铁棍，然后来到暗门对面的平台上。将两根铁棍分别插在开关上，先后打开两侧的大门。左右两侧的房间结构是一样的，而宝物则放在右侧的房间中。将精灵法师以及他召唤出来的大批骷髅战士消灭后，便可拿到宝物了。这时不要急着离开城堡，艾文萨的儿子还需要解救。返身回到先前按动砖块的通道中，打开尽头处的铁门，然后跳入水中，一直向前游。从水中出来后，顺着楼梯向上走，来到一条沟壑前。下面就是刚才置身其中的臭水，而前面则有几根断裂的柱子。借助柱子跳过去，来到对面的囚室中，这里关押着艾文萨的儿子。将他放出来后，原路往回走，继续顺着楼梯向上来到城堡的大厅中，然后离开城堡。

回到精灵宫殿，将宝物交给精灵王。法希恩家族的首领看到事情败露，向我和精灵王发动攻击。将他干掉后与精灵王交谈，他决定恢复纳拉克家族的声誉，同时交给我魔法镜（Magic Mirror），用以进入巨塔（Great Tower）去见艾明多。

与精灵王联手杀死法希恩家族的首领

第3章 神之召唤

在前往巨塔之前先到旅馆、猛虎家族和药剂店，分别与纳拉克、亚斯·塔玛卡和艾文萨交谈，得到奖励，然后来到巨塔，使用魔镜（Magic Mirror）进入高塔。与艾明多交谈，将加德瑞恩之角交给他。突然，邪恶法师沃尔加的幻影出现，向我发动攻击。按照艾明多的提示使用加德瑞恩之角，便可将沃尔加赶走。接着艾明多让我赶快将加德瑞恩之角放到泰兰多（Talendor）中的灵魂之间（Chamber of Spirits）里面，然后返回来向他报告。

杀死月兽，获得月石

顺着阿林代尔城中的小河一直向北走，进入失落之湖（Lost Lake）后，再转头向东走，便可找到泰兰多。这里曾是加德瑞恩的城堡，如今已成为废墟（看着是不是眼熟，就是片头动画中两个魔法师交战的地方）。顺着楼梯进入地下室，将加德瑞恩之角放到灵魂之间的祭台上，加德瑞恩的幻影出现，向我讲述了圣物——力量圣物（Relic of Power）的秘密。原来，加德瑞恩在被沃尔加打败之前，就已预料到而后将要发生的事情。因此他将圣物分成5块分别放在不同的地方。除了已找到的加德瑞恩之角，其他4块分别放在死亡战场（Battlefield of the Dead）的废墟、萨加西安沼泽（Sagathian Moors）的寺庙、废墟山谷（Vale of Ruin）的避难所以及公主艾洛温的身上。只有将宝物全部拿到之后，才有机会打败沃尔加，目前当务之急是先要找到公主身上的宝物。

提示： 顺着阿林代尔的小河来到失落之湖后，朝东北方向游，可找到一座巨大的岛屿。在岛上的祭坛边杀死月兽（Moon Beast），就可拿到月石（Moon Stone），然后使用各地的月桥（Moon Bridge）作为传送门，就可在不同的

地区之间来回穿梭。

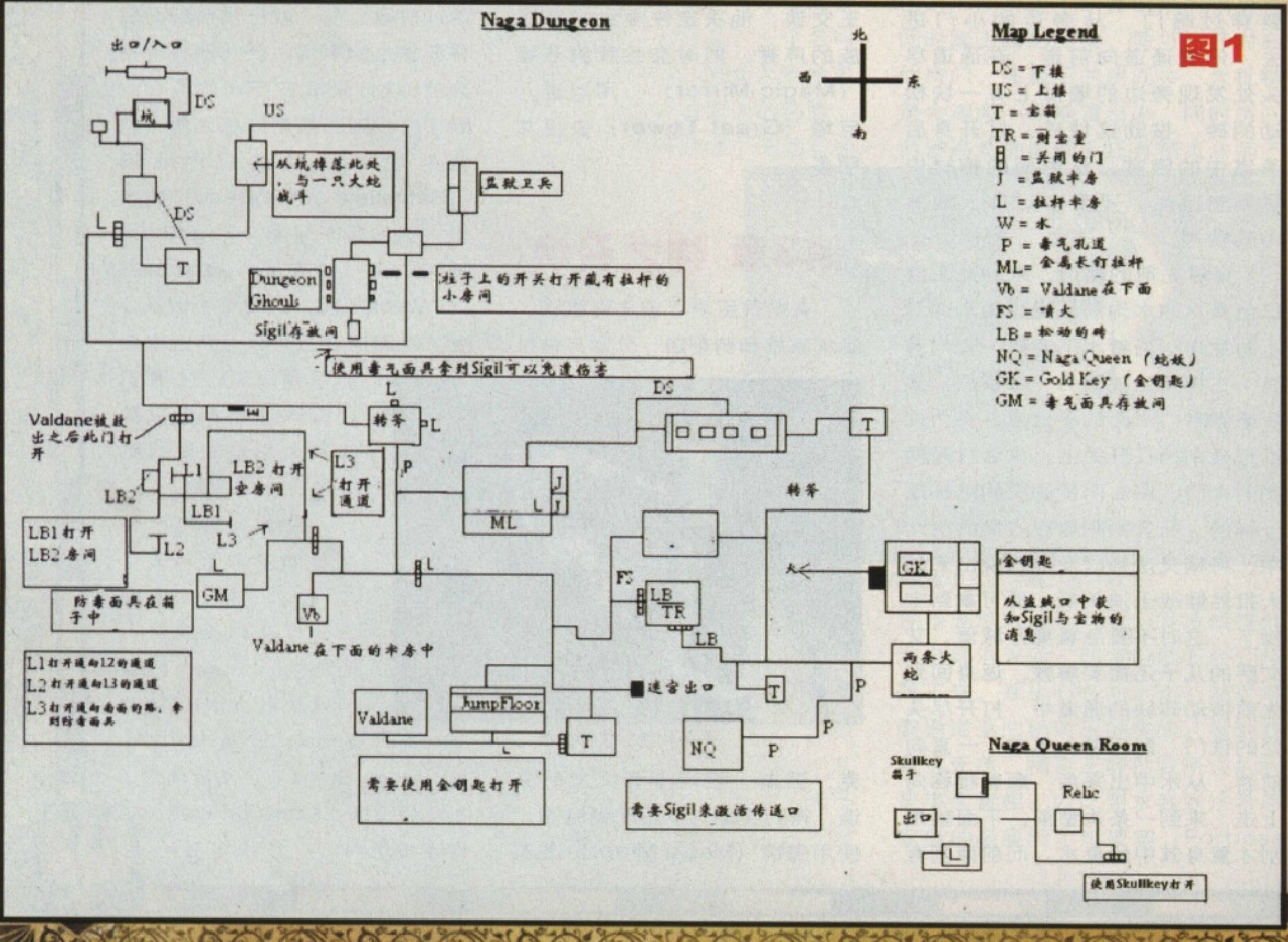
原路返回阿林代尔，再次与艾明多交谈，他让我按照加德瑞恩的指示，赶紧将圣物找全，以便抵挡沃尔加的侵袭。离开阿林代尔，想起法格罗夫酒馆中的女孩曾提到艾洛温去了红土之地（Bolen Field）。于是一路赶往红土之地，找到格瑞玛尔爵士，与他交谈，他因为达文莫尔关押了瓦尔丹而异常恼怒。言谈之间，格瑞玛尔爵士请我转告达文莫尔，如果不尽快释放他的儿子，他将加入巴洛格林的军队，攻击法格罗夫城堡。不过在提到艾洛温时，他说并没有看到公主，猜测艾洛温也在想办法解救瓦尔丹。最后，格瑞玛尔爵士告诉我通过法格罗夫酒馆中的女孩可找到一个叫玛拉（Mara）的女人，她能提供有关瓦尔丹的消息。

回到法格罗夫，发现巴洛格林的军队已占领了皇宫。先将皇宫1楼的敌人全部干掉，然后来到2楼杀死奥卡塔队长（Captain Ocatta），拿到牢房的钥匙。接着找到宫殿地下室的牢房，将达文莫尔以及卫兵释放出来。与国王交谈，向他询问瓦尔丹的情况，他说城中到处都是敌人，自己也不知道瓦尔丹的下落，不过达文莫尔还是催促我尽快将他的女儿找回来。来到酒馆，与女孩吉雷尔交谈，她告诉我玛拉好像发现了瓦尔丹的线索，她已从法格罗夫的南门出城一路追踪下去了，并且让我到Harrow Ruin去找她。

在皇宫中遭到大批敌军的攻击

第4章 血之代价

从南城门出来，顺着小路一直向南走。来到恐惧之湖（Lake Dread）后，沿着西岸走，发现玛拉正被一些刺客围攻。先将刺客干掉，然后与玛拉交谈，发现她原来是格瑞玛尔爵士的女儿。自从瓦尔丹失踪后，玛拉一直沿途打探消息，了解到瓦尔丹已被巴洛格林作



为迪米戈斯（Demigoth）奴隶押送到了一个秘密地点。可是当她进一步追查迪米戈斯奴隶行踪时，却遭到了刺客的袭击。由于格瑞玛尔爵士与斯库多恩（Skuldoon）城主瓦尔塔格（Vartugg）素来不睦，玛拉怀疑是瓦尔塔格派刺客攻击她，使她无法进入斯库多恩城进一步打探消息。因此玛拉请我到斯库多恩与瓦尔塔格交涉，如果瓦尔塔格能透露出瓦尔丹的下落，那么她将劝说格瑞玛尔爵士与瓦尔塔格化敌为友，结成联盟。

离开玛拉，顺着小路向南来到斯库多恩城。与瓦尔塔格交谈，尽管他说出了瓦尔丹被关押在纳珈神殿（Temple of Naga），但并不相信玛拉的承诺。为此，他提出要一瓶瓦尔丹的血，同时在解救瓦尔丹的过程中，无论出现任何问题，都要我来承担责任。从斯库多恩的南门出去，沿着路标朝着萨加西安沼泽（Saga-thien Moors）前进。来到沼泽地下城（Dungeon of the Moors）后，发现这里的迷宫非常复杂，并且机关重重，稍不注意便会死无葬身之地（迷宫路线及房间机关请参见图1）。在迷宫中，我先后找到了关押瓦尔丹的牢房以及牢房钥匙，同时拿到了防毒面具和开启蛇妖尼普鲁斯（Nypherus）房间的印记（Sigil），最后将尼普鲁斯杀死，得到力量圣物（Power of Relic）的一个部件。在一个需要放落4块木板才能通过的房间中，入口墙壁两侧有4个拉杆。从左到右的顺序分别为：

	1	2	3	4
拉下	放下第3块木板，放上第1块木板	放下第4块木板，放上第2块木板	放下第1块木板	放下第2块木板，放上第3块木板
推上	放下第1块木板，放上第3块木板	放下第2块木板，放上第4块木板	放上第1块木板	放下第3块木板，放上第2块木板

在标记有Jumpfloor字样的房间要助跑向前跳跃，否则会落到下面的坑洞中。

第5章 魔之交易

返回斯库多恩，将瓦尔丹的血交给瓦尔塔格。可是这个家伙

将瓦尔丹的血放到祭坛上，引来了女恶魔

又让我赶到废墟山谷，将瓦尔丹的血放到不洁之谷（Unholy Arc）上，然后按照召唤出来的使者的指示，前往沃拉图斯（Vorattus）的巢穴，与他进行一笔交易。

从斯库多恩南门出来，顺着小路找到斯塔罗西亚（Staroxia）居住的高塔。与斯塔罗西亚交谈，她说力量圣物的一个部件放在死亡之城阴影废墟中。不过要想进入阴影废墟，必须先从悲哀之海（Sea of Woe）的诅咒之岛（Isle of Damned）上拿到水晶石（Crystal Stone）。同时，斯塔罗西亚还提到诅咒之岛无法直接进入，需要从悲哀之海西侧的山间小道绕过去。可是山间小道的入口由沉睡的森林守卫（Guardian of the Forest）阻挡，必须先在蛮荒之地（Savage Land）上找到树木图腾（Totem of the Tree）用来唤醒森林守卫，然后才能通过。接着，与斯塔罗西亚谈及废墟山谷，她让我到德鲁依格雷洛克（Grymlock）那里打听消息，似乎那也是一个无法轻易到达的地方。

离开斯塔罗西亚，开始长途跋涉。首先一路向南走，来到蛮荒之地（Savege Land），从部落头领瓦格罗（Worglaw）手中花10 000钱购买树木图，然后掉头一直向北走，在Nether lands找到德鲁依格雷洛克。与他交谈，了解到邪恶的德鲁依卡恩德（Khad）欺骗他泄露了加德瑞恩的秘密。为了弥补过失，他把符文之书（Book of Runes）交给我，用以开启东北面的月桥，将我传送到废墟山谷。

来到废墟山谷，将瓦尔丹的血瓶放到不洁之谷上。过了一会，女恶魔展翅飞来。与之交谈，从她口中得知进入灵魂之墓（Tomb of Soul）的暗语。随后一路向北走，找到德拉多斯神殿（Temple of Draedoth），这里面隐藏着力量圣物的一个部件。进入寺庙，先向左走，在楼下的房间中拿到骷髅钥匙，然后返回大厅，使用钥匙打开正前方的大门。沿着通道向前走来到2楼，找到第2把钥匙，然后回到1楼，顺着右侧楼梯走下去，使用钥匙将另一扇锁着的大门打开。一路向前走，拿到一颗恶魔之石（Daemon Stone），用它打开紧闭的大门，然后利用传送石来到敌人头目藏身的地点。不过，在与敌人头目战斗之前，要先在四周坍塌破烂的房间中开启宝箱，拿到4颗恶魔之石，然后干掉敌人头目房间外面的恶魔，得到火焰钥匙。再进入敌人头目的房间，先将敌人头目和喽罗干掉，然后将4颗恶魔之石分别放入四周的墙壁上，拿到力

量圣物的部件。接着进入敌人头目身后的房间，使用从敌人头目身上获得的恶魔之石开启传送石，返回先前的传送点。

从废墟山谷传送出来后，一路向东来到森林守卫把守的山间小道入口。向森林守卫出示树木图，他们便会让开道路。沿着小道一直向前走，在诅咒之岛（Isle of the Damned）上拿到阴影水晶（Shadow Crystal），然后继续向前走，从海上潜水游到阴影废墟（Shadow Ruin）。进去后发现这里又是一个迷宫，不同于先前的纳珈神殿。一路找到尸王那瑟罗姆（Nauselom）的房间，先后从尸王身上砍出5颗阴影石（Shadow Stone），分别放在房间角落中的雕像上。这样就可拿起房间中的圣物部件，然后使用这根威力强大的权杖，干掉尸王那瑟罗姆。

从阴影废墟出来，前往灵魂之墓，完成瓦尔塔格交代的任务。进入之后，先从左右两侧的房间中拿到钥匙，开启正前方的大门，然后来到一个奇形怪状的装置跟前。先向左走，在一间摆放着棺材的房间中，从红色恶魔雕像上拿到邪眼（Eye of Evil）。接着返回刚才的房间，将邪眼放到装置上，打开装置后面的大门。穿过大门，沿着通道向前走，突然地板塌落掉到了下面的水池中。打开身前的宝箱拿到一把钥匙，然后从水池中爬上来，返回刚才的大厅。进入右侧的房间，将钥匙放入两个喷火恶魔雕像之间的插孔中。接着，穿过打开的房门，与对面的石像交谈，选择

与女巫Ikrella展开激战

契约（Bargain）后遭到大批恶魔的攻击。将敌人消灭后，顺着左侧出现的走廊向前走，按动开关，恢复先前塌落的走廊，然后穿过这条走廊，在前面的房间中打开正中的棺材，干掉从里面走出来的敌人头目，得到它的眼睛。

回到石像所在的房间，向右走，与另一个石像交谈，它让我选择奖励物品。如果选择钢铁（Steel），则打开左侧的栅栏门，拿到强大的武器；如果选择法术（Spell），则打开右侧的栅栏门，拿到强力的魔法。而后再次返回斯库多恩，将敌人头目的眼睛交给瓦尔塔格，他兴奋之余告诉我公主艾洛温被关押在黑暗沼泽（Black Swamp），同时还将进入黑暗沼泽的暗语透露给我。

第6章 怒之决战

离开斯库多恩，飞速赶往黑暗沼泽，使用暗语越过石头人的阻拦，在沼泽深处找到伊瑞萨尔迷宫（The Maze of Irynthabl）。

提示： 斯库多恩的南门关闭，无法正常出入，可使用后空翻从城墙上越出去。

进入迷宫，先在东南和西南两侧的角落中找到小恶魔头像，然后将其放到不远处转动的大恶魔头像口中。接着在迷宫的东北角找到第3个小头像，把它放到迷宫正北方的大头像口中，打开大头像后面的门。沿着通道向前走，来到城堡前，先在左右两侧的院子里干掉大批牛头怪，拿到钥匙，开启城堡大门。进入城堡大厅，分别踩踏左右房间地面上的紫色、蓝色和橙色标记，打开右侧通道中的双层大门。穿过大门，再次踩踏红色标记，打开下一扇门，然后沿着通道找到公主被关押的地方。与公主交谈，得知必须先从四周的小房间中拿到蓝色水晶球，然后把它们投入火中，才能摧毁敌人头目的无敌防护罩。

将敌人头目打倒后，从公主手中拿到力量圣物的最后一个部件。这时精灵法师艾明多出现，他让我赶快前往泰兰多，因为巴洛格林的军队已攻占了那里。幸好，艾明多可使用传送魔法，我瞬间便来到了泰兰多。将巴洛格林和士兵全部消灭后，进入灵魂之间，把圣物的几个部件都放到祭台上。这时加德瑞恩出现，而沃尔加也随即现身。沃尔加狞笑着抢走了圣物，而加德瑞恩则让我赶紧追踪沃尔加，一定要将圣物夺回来。随后加德瑞恩将我传送到沃尔加的巢穴，这里邪气浓重，血色弥漫。一路向前走，在每一扇紧闭的大门前，只要将两侧冒出来的怪物全部杀死，就可打开大门。当最终找到沃尔加时，发现他的身边还有一个可怕的怪物才是最致命的敌人。这家伙举手之间便将沃尔加干掉，然后向我发动攻击。这时要先将旁边被困在水晶中的加德瑞恩救出来，然后两个人合力对付恶魔萨杜罗斯（Shaduroth）。经过激烈的战斗终于将恶魔杀死。

与加德瑞恩交谈，得知所发生的一切都是他所设下的计谋，即使是被沃尔加打败，也是计划的一部

分。目的就是为了找到沃尔加背后的敌人，切断恶魔空间与人类空间的传送门，保卫人类世界的安宁。回到法格罗夫，国王为了表彰我的英勇行为，任命我为五圣之王（Lord of Five Relics），而我的传奇事迹也将被人们永世颂扬。

邪恶法师沃尔加抢走了圣物

公会任务

一、星空秩序 (Celestial Order)

1.二阶职业资格任务：将星光蜡烛（Candle of Stars）放到圣光神殿（Shrine of Celestial Light）的祭台上。

2.三阶职业资格任务：将透视水晶（Crystal of Clarity）分别放到3个神力圣殿（Shrines of Power）的祭台上。第1个祭台在失落之湖中的岛上，第2个祭台在恐惧之湖西面的恐怖废墟（Harrow Ruins），第3个祭台在斯库多恩南面的禁断之地（Forbidden Lands）。

3.星空使者（Celestial）职业晋升任务：在阿林代尔西面火龙（Fire Drakes）盘踞的钻石之光祭坛（Altar of Diamond Light）中，将一块特殊的水晶充满能量。

4.圣武士（Paladin）职业晋升任务：在泰兰多的草谷中寻找暗光武士（Warrior of the Unholy Light），并且将他打败。

5.占星师（Stargazer）职业晋升任务：在废墟山谷寻找邪恶先知视眼奥库拉（Okula the Eye），杀死他及他的手下。

6.十字军（Crusader）职业晋升任务：前往符文山谷（Vale of Rune）打败沃尔加召唤出来的远古邪恶（Ancient Evil）。

二、战士公会 (Guild of Fighters)

1.二阶职业资格任务：将突击之剑（Sword of Striking）从法格罗夫带到阿林代尔的武器大厅（Hall of Weaponry）。

2.三阶职业资格任务：前往禁断之地，从迪米戈斯奴隶米纳斯·塔沃（Minas Taw）手中解救一个叫做法理恩（Sir Falen）的骑士。

3.骑士（Knight）职业晋升任务：在红土之地（Bolen Fields）达文莫尔爵士（Lord Drae-mare）帐篷的南侧找到黑骑士泰兰·布鲁瓦（Sir Tyran Bruvane）并且杀死他。

4.掠夺者（Mar-auder）职业晋升任务：在距离法格罗夫西门不远的地方找到古瑞·巴尔博（Guire Boarbone），他正在不断伏击阿林代尔和法格罗夫之间的旅行者，杀死他及他的手下。

5.领主（Lord）职业晋升任务：在废墟山谷寻找库鲁里斯将军（General Crullis），杀死他及他的手下。

6.死亡领主（Dea-thlord）职业晋升任务：在废墟山谷寻找特拉加克将军（General Trajek），杀死他及他的手下。

三、法师公会 (Guild of Mages)

1.二阶职业资格任务：将灼热之杖（Staff of Scorching）送交恶魔沼泽（Devil's Marsh）的理安娜（Rianne）手中。

2.三阶职业资格任务：前往斯库多恩帮助萨满法师费洛斯·杜尔（Feros Duul）。找到费洛斯·杜尔（Feros Duul）之后，他让你进入禁断之地（Forbidden Lands），从另一个萨满巫师莱洛克·玛（Laerok Maa）手中拿到被诅咒的玩偶。

3.战法师（Battlemage）职业晋升任务：前往到失落之湖的南岸，追踪并杀死邪恶巫师克鲁加斯（Krugas）。

4.术士（Sorcerer）职业晋升任务：前往失落之湖的西北面，寻找并消灭杀人掠货的巫师莫德鲁斯（Mordelus）。

5.巫士（Warlock）职业晋升任务：在废墟山谷寻找邪恶术士格拉文马尔（Glavenmaur），打败他以及巴洛格林的士兵。

6.Wizard（法师）职业晋升任务：进入废墟山谷，打败巫师拉文索尔（Ravensol）及他的手下。

四、隐秘公会 (Guild of Mystery)

1.入门任务：在人类领地（Human Lands）入口处的卡斯塔德宅第（Custard Mansion）找到藏宝图。

2.二阶职业资格任务：将藏宝图交给斯库多恩的瓦尔塔格，不过将藏宝图交给瓦尔塔格要塞中的曼多夫（Mundruff）也可完成任务。

3.三阶职业资格任务：在禁断之地的西侧寻找斯莱萨·银骨（Sleth Silverbane）的藏匿点，拿到名为绞死山林女巫（The Hanging of the Brae Witches）的绘画。

4.猎人（Hunter）职业晋升任务：前往北方平原（Northern Steppes）的山地中杀死一个叫巴里古顿（Brimgulden）的怪兽，并且将它的角带回来。

女恶魔的魔法攻击

5.诡术师（Tricks-ter）职业晋升任务：前往灵魂之墓，让守望者（Watcher）召唤魔鬼阿古拉（Agula），然后使用诡秘魔法（Nether Magic）对付阿古拉。

6.游侠（Ranger）职业晋升任务：前往废墟山谷，打败杀戮者加维塔（Javetta the Slayer）以及他的手下。

7.秘法者（Cabalist）职业晋升任务：前往废墟山谷，打败邪恶魔术师达德鲁·图勒（Daedelus Thule）以及他的手下。

五、龙虎家族 (Houses of Dragon/Tiger)

1.入门任务：从阿林代尔西侧山地偷取1颗火龙蛋交到猛虎家族。

2.猛虎家族2阶职业资格任务：帮助密苏米家族（House Misume）恢复精灵家族中的声望。

3.猛虎家族3阶职业资格任务：前往禁断之地，在赏金杀手亚加·马塔塞（Yagu Matasai）手中救下森斯·雅马苏（Sensei Yamamatsu）。需要注意的是，森斯·雅马苏有可能被亚加·马塔塞杀死，并且你的范围魔法也将伤害到他。

4.Monk（武僧）职业晋升任务：将一封信送给维图林森林（Venturean Forest）中的忍者阿提·诺加鲁（Utai Nujuru），劝说他不要杀害森林中的旅行者。可是阿提执意孤行，必须将他杀死。

5.武士（Samurai）职业晋升任务：在阿林代尔和法格罗夫之间的林地（Woodlands）寻找并打败希多·阿苏加（Hidea Ashuga）。

6.皇家卫士（Imperial）职业晋升任务： 在阿林代尔和法格罗夫之间的林地寻找并打败Feng Shao。

7.修行者（Shugenja）职业晋升任务： 在哈多恩湖（Lake Hadoen）南边的森林中打败邪恶的奥纳·克努加（Ona Kenugi）以及他的手下。

8.武道士（Budoka）职业晋升任务： 前往恐惧之湖附近寻找费班·叶（Fuiban Yi）率领的匪帮，在他们杀死一个贵族的女儿之前，将他们全部消灭。

9.拳术武僧（Shaolei Master）职业晋升任务： 前往废墟山谷，打败忍者王代萨鲁·塔萨（Daishura Tatsu-Oni）及其手下。

10.旗本武士（Hatamoto）职业晋升任务： 前往废墟山谷，打败邪恶大名赫加·亚撒（Hosagi Yabasu）以及他手下的武士。

11.战将（Warlord）职业晋升任务： 前往废墟山谷，打败邪恶统领卡隆·拜尔将军（General Qualong Bei）以及他的手下。

国王对你的英勇行为做出了奖赏

12.修行大师（Kenja-sai）职业晋升任务： 前往废墟山谷，打败托那卡·迈萨（Toranaka Maimasa）以及他手下的怪物。

13.忍者大师（Ninja Lord）职业晋升任务： 前往废墟山谷，打败邪恶大名欧萨亚·纳拉米（Osayo Narakami）及他的手下。

六、姐妹会（The Sisterhood）

1.二阶职业资格任务： 如果选择女性角色进行游戏，可在法格罗夫的酒馆中获得提示，然后来到Monestary，发现教堂旁边罗瑞亚女士（Lady Loriea）遭到攻击。快速赶上去帮助她，并且与她交谈，她将提及与药剂店（Apothecary）中的达哈拉修女（Sister Dhara）对话，可申请加入姐妹会（Sisterhood）。找到药剂店，与达哈拉修女交谈，她让你将一封信交给阿林代尔城中药剂店的艾文萨。

2.三阶职业资格任务： 前往禁断之地，从塔亚（Sister Talya）的主人卡格里斯（Kaugris）手中将她解救出来。

3.女武神（Valkyrie）职业晋升任务： 在阿尔姆湖（Ulm Lake）附近的营地中打败邪恶的罗卡瓦拉（Ruenkavala）。

4.女术士（Enchantress）职业晋升任务： 在洛尔湖（Lake Lohr）附近的营地中打败邪恶的女魔法师拉维沙斯（Lavishas）。

5.战争女巫（War Witch）职业晋升任务： 前往废墟山谷，杀死邪恶女巫格雷文娜（Greuvenia）以及她手下的怪物。P

■贵州 yago
（本刊特约作者）

《战争行为——直接行动》是Atari公司根据美国知名军事文学作家Dale Brown作品改编的即时战略游戏，由北京星空娱动在国内发行了简体中文版。本作故事发生在不久之后的近未来时代，由于能源危机、美国经济陷入低谷，石油寡头操纵的联合财团妄图借助恐怖分子称霸全球，于是东京、莫斯科、伦敦、华盛顿等大都市相继遭到恐怖袭击。面对装备精良神出鬼没的联合财团恐怖部队，美正规军心有余而力不足，无奈之下只得求助于常驻海外的一支美军特战部队——利爪特遣队，很快双方在全世界范围内展开了一场惊心动魄的较量。游戏里的各种武器对军事迷们来说都不陌生，除大量美军制式装备外还有一些目前正处于概念设计阶段的未来武器。本作中穿插有大量真人电影片断，声效音乐全都直逼好莱坞电影水准，游戏中即使拉近视角后画质仍能保证相当精细。尽管玩家所指挥的特遣队是以消灭恐怖分子为目的，但在战斗中你并不需要将敌人全部杀死，通过俘获失去战斗能力的敌步兵单位可增加己方资金，因此俘虏也成了游戏里的重要资源，这种新玩法为RTS玩家们带来了更多意想不到的乐趣。

序章
利比亚 库法拉地区

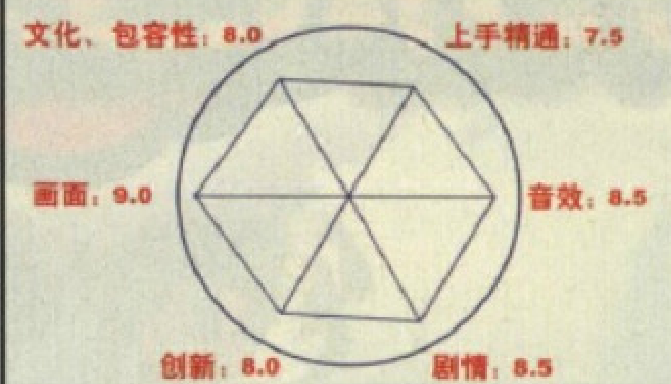
利爪特遣队受命潜入利比亚库法拉地区搜剿恐怖分子头目卡辛将军，特战小组领队的是杰佛逊准尉，本关一定要注意保护好他的安全。经过卫星和无人侦察机确认后判定卡辛就在恐怖分子基地内，命令杰佛逊带队向基地发起进攻，为减少伤亡最好选择匍匐前进。刚攻占大门后有情报表明卡辛企图乘直升机逃窜，尽快向上方推进，摧毁机场内的直升机。继续向北追击将卡辛俘获，最后搭乘黑鹰直升机撤离，随后而来的B2轰炸机很快将这里变成一片火海。

键位控制

A：攻击指定目标
S：停止当前动作
W：步兵单位卧倒
D：自行攻击防御圈内敌人
C：俘获指定范围内的受伤敌步兵
=：寻找空闲的建筑单位
Tab：选取当前编队中的下一单位
BackSpace：切换回己方基地
F1—F4：选择空军或炮火支援
F5：快速存盘
F10：快速提盘
Alt+0：任务目标
Ctrl+左右键：旋转视角
Ctrl+上下键：缩放视角
End：恢复默认视角
Alt+"：追随战机视角
空格键：切换到上一事件发生区域

精品 总评 8.3

制作	Eugene Systems
发行	Atari/北京星空娱动
载体	DVD×1
类型	即时战略
语言	英文/简体中文
环境	Windows 2000/XP



配置要求
CPU：Pentium 4 1.5GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上
硬盘：6GB

01章
英国伦敦 白金汉宫

美国休斯敦一家大型炼油厂遭恐怖分子炸弹袭击，这给即将在伦敦白金汉宫举行的英美能源会晤蒙上了一层阴影，根据国家安全委员会主任张伯伦的提议，总统指派李克特领导的利爪特遣队负责美方的安全工作。伦敦街头挤满了大量游行抗议的群众，杰佛逊准尉带领突击队根据指示先向北再向东移动到白金汉宫前驻扎待命。美方特使车团抵达后，夹杂在人群中的枪手突然扫射制造混乱，恐怖分子狙击手趁机瞄准特使开火但未能得手，保镖立即将特使护送上车并驶离现场。杰佛逊等人开始配合伦敦警察搜捕恐怖分子，消灭小股敌人后会有两辆救护车驶来帮助治疗伤员。但总部传来的消息称特使金曼乘坐的豪华轿车失踪，卫星侦察发现金曼座车出现在北面广场，前往途中会遭遇敌人车辆袭击，抵达后发现车内只有保镖尸体，金曼已被劫持。

活捉恐怖分子头目卡辛

前进途中与特警队会合

人潮人涌的伦敦街头

02章
英国伦敦 格罗夫纳广场

利爪情报员通过金曼佩戴的GPS手表探测到他出现在格罗夫纳广场一带，杰佛逊小队乘中情局送来的3辆装甲越野车立刻赶往那里。行至路口会遭伏击，下车步行可避免被敌人火箭筒一锅端，根据指示移动到美国大使馆前，这里有救护车可治疗伤员，还有兵营可招募海军陆战队步兵。很快大批武装恐怖分子开始围攻大使馆，以救护车为依托打退敌人的进攻。卫星侦察发现使馆前的公园中有敌部队集结，组织部队进攻那里歼灭所有恐怖分子。情报员根据卫星分析推断金曼可能所在的3处位置，杰佛逊等人先去温特沃思旅馆，攻占旅馆后没能找到金曼，接着赶往东北方向的居民楼，破门而入后仍无发现。最后搭乘直升机来到地图西北方，利用SAS狙击手消灭屋外敌人，杰佛逊孤身一人杀入楼内即可轻松占领。特遣队在这里找到了金曼，但有迹象表明他已接受过药物拷问。

03章
美国加州 旧金山

联合财团的恐怖活动才刚刚拉开序幕，他们占领旧金山港口后以货轮卸下无数轻重武装车辆开始发起正面进攻，还有大批恐怖分子频繁在各地桥梁、街道甚至酒吧引爆炸弹。利爪特遣队立刻搭乘旋翼运输机赶到现场，开始从东南角出发跨越山脉，沿途会有若干敌人伏击阻截，注意保护好队伍里的3名狙击手。穿越山区时可利用杰佛逊准尉发射的侦察机器人探察敌情，抵达山脉另一边美军基地后先派4名步兵抢占南面工事，随即获得悍马吉普车、医疗直升机和推土机。用推土机修复燃烧的战地医院，再造电站和轻型车辆工厂，生产3辆布雷德利装甲车前去增援西面防御阵地。恐怖分子们会从四面八方向基地发起进攻，利用防御工事和装甲车击退他们，战斗后放下武器的敌步兵可派己方步兵俘获，尽可能多抓俘虏才能有足够建设资金。恐怖分子的装甲部队会不断从西北方公路南下，他们设在地图北端的一座防空导弹基地对即将赶来的美军战斗机构成严重威胁，制造大量装甲车从基地北端公路向上发起猛攻直至摧毁防空导弹发射架，涌入旧金山的敌地面部队终于遭到美空军战机的痛击。

04章
美国加州 旧金山码头

开始杰佛逊率部出现在地图左下角的美军基地，先以现有兵力向右侧环球能源总部大楼发起攻击，占领这里后可持续获得建设资金，小心敌人火箭车，己方步兵中的标枪导弹兵可克制它们。接下来的任务是在附近3座环球能源总部大厦中各派驻3名标枪导弹兵，完成后敌人会从东面向大厦进攻，消灭所有进攻部队后就可着手升级基地到2级警戒状态，总部派来增援的阿帕奇武装直升机群也会赶到。兵力集结完毕后向北面和东北的两处路障点分别发动进攻，歼灭敌守军后在北面获得一处新基地，可生产155毫米口径的帕拉丁自行榴弹炮，到此时通过战斗也该俘虏了不少敌人，狂造阿帕奇配合帕拉丁自行炮对两处指定的敌基地展开攻势，摧毁对方全部建筑后终于完成对码头的包围。此时后方还派来强化机甲步兵单位“电盾”，该部队对付车辆和建筑物很有效。总攻之前先派武直编队到地图两侧的空旷广场巡查一下，可完成拯救特警队的分支任务，特警队获救后可扩充己方步兵阵容，在地图中部还可发现3名人质，用黑鹰把他们运回总部基地。最后以武直大队为前导，地面部队只管向码头敌基地里灌，万炮齐发摧毁恐怖分子的货轮。

05章
埃及红海岸 奥萨尔地区

反恐战争初步告捷，但李克特根据情报推测联合财团正准备在埃及秘密发展势力，他说服五角大楼向红海派遣航母提供空中支援。开始玩家可指派9架F18舰载战斗轰炸机突袭西南海岸的敌部队和建筑，清扫完毕后杰佛逊带领利爪部队登陆，东面和西北面会有零星敌步兵来袭，守卫基地的同时用空中管制塔修建至少4架环球之鹰无人侦察战斗机。随后总部通告北面山道上发现有敌军机械化炮兵部队移动，指派环球之鹰前往轮番轰炸将其消灭。卫星侦察发现北部地区有敌防空导弹，旋翼机从后方运来狙击手和特种兵，同时来的还有一架医疗直升机，以援兵组建进攻部队沿西北方向公路向上迂回到导弹所在高地，利用狙击手远程优势摧毁5座导弹发射架。敌军在地图中部还有一座雷达站负责指引敌机攻击己方基地，因此务必将其摧毁，完成后即可夺得制空权。地面部队的工作到此结束，将环球之鹰替换为威力更大的FA35战斗攻击机后开始轰炸3处敌目标——北部的核反应堆、东北停车场内的油料车和附近的敌总部，摧毁敌总部后战斗结束。

06章
埃及奈哈马迪 近郊

成功登陆埃及后，利爪与恐怖分子们开始了争夺油田的战斗。开始出现在地图左下方的基地，己方斯特瑞克装甲车可升级为反坦克加农炮或反步兵迫击炮两种型号，组织好部队后北上夺取河边第1座油田，注意不要生产额外建筑或部队。摧毁敌油井后先在此修建一座前哨指挥所，然后出建筑机器人修油井和炼油厂，这两样造好后己方资金才有保障。敌人的一支隐形部队突然出现在基地前，消灭他们后可在基地周围修造警戒炮塔，此时应尽快在总部升级电盾系统和机器人技术，这两项技术可使警戒炮塔升级具备反坦克和防空功能。新开放的维修后勤中心可造悍马维修车，这小东西不但是个移动维修站，还有反隐形作用。当前任务是攻占西北方的油田，不过北面有座敌人机场频繁派米格21来袭，尽快修造己方空中管制塔出FA35摧毁该机场的两座控制塔，随后以装甲集群突击西北，拿下油田。主基地东面有座监狱关押了不少人质，派杰佛逊率领狙击手等步兵搭乘V44旋翼运输机在监狱附近着陆，全歼守卫救出人质并让他们乘飞机返回基地总部。东南角油田区发现敌人新型战车，先摧毁路口的防空导弹架，再以空军掩护地面部队上前缴获。最后总攻东北敌基地，如果资金充足狂造FA35把指定目标轰平即可过关。

空地结合的推进作战

指派F18轰炸滩头阵地

07章
埃及奈哈马迪 环球能源炼油厂

总统授权李克特见机行事，利爪部队逼近环球能源炼油厂，初始部队中有辆多功能模块化坦克，它可释放炸弹机器人，或变形为反坦克战车、防空导弹车。先用狙击手压住大门内 的敌步兵，不断放出炸弹机器人攻击左上方的反应堆，摧毁两座反应堆就能切断门内敌激光炮动力，否则硬冲伤亡会不小。攻入大门后向右上方油田推进，消灭附近敌人后总部送来建筑机器人，开始修造基地设施。很快卫星侦察表明，敌人主力部队将在12分钟后抵达东北角的环球能源大楼，赶紧集结部队向那里进发，一路用电盾机甲步兵和装甲车配合开路很快，注意带上悍马维修车就行。时间一到大批敌人会从北面发起进攻，如果准备妥当击退他们并不难。但这时基地油田储量眼看耗尽，前锋部队继续向地图中部的第2座油田发起进攻，拿下后建造副基地，注意完善防御体系。最后还要赶到西南角的环球能源大楼防守，敌人7分钟后会攻击这里，此时一定要保证主副基地都留有足够守卫部队，因为消灭攻击大楼的敌人后，后方各基地都会遭到敌方重型坦克的突袭，歼灭所有来犯之敌后获胜。

08章
俄罗斯特维尔 近郊

联合财团在俄罗斯制造兵变，美陆军前去协助平叛却遭受重创被困特维尔镇。杰佛逊带领的利爪先头部队随后赶到增援，首先要率部过桥抵达东岸，开始有医疗直升机但没有维修车，因此主要以杰佛逊和狙击手清除路上敌人，M1A2坦克暂时用作殿后，迫击炮兵用来对付群体敌步兵很有效。攻占桥头西岸后会有情报通知敌直升机正在逼近，迅速将装甲部队中的复仇者防空导弹车拉上来。揍掉敌机后过桥，西岸路口遇上美军三角洲特种部队在3架阿帕奇武直配合下正与敌混战，上前助战注意保护好阿帕奇。屯兵路口小心来自东面和北面的零星骚扰，派狙击手沿公路大桥向北前进，在断桥处摧毁敌兵营完成分支任务，不过对方立刻会派直升机来追杀，因此要及时派复仇者接应。接下来向特维尔镇前进，抵达目标点后与美陆军装甲部队会合，获得大量M1A2坦克和2辆悍马维修车。略作休整后集合全部M1A2涌向北面敌人集结点，阿帕奇和复仇者紧随其后警戒空中之敌。推进到这里后要先摧毁上方大院内的所有反应堆，这样敌人的激光炮将无法工作，最后派步兵沿大院旁的小路迂回到西面敌基地侧翼吸引注意，所有坦克和装甲车趁势从正面公路发起突击一举拿下。

09章
俄罗斯特维尔 卡里宁核电站

恐怖分子军计划攻击卡里宁核电站，如果他们破坏主反应堆将引发全世界范围的大灾难。开始利爪特遣队出现在南面基地，本关我方有RAH66卡曼契隐形直升机可供空中侦察，在车辆指挥中心升级海尔法导弹技术能让它获得对地攻击能力。先派卡曼契与狙击手配合前往西边战俘营救出人质，之后以电盾机甲战士带维修车向北岸油田区推进，右边大桥桥头有敌激光炮把守，推荐绕道左边大桥上去。夺取新油井后后方自动派机器人来修造基地，出空中管制塔造FA35轰炸北岸东侧的动力反应堆，接着摧毁瘫痪的敌激光炮。拿下环形路口和西面据点后有情报称东北角的主反应堆附近出现敌隐形步兵，尽快派遣主力部队携带反隐形单位前往指定地点，恶战结束后敌人开始发射SS20弹道导弹攻击主反应堆，所幸第1发导弹并未命中，你有6分钟时间修建弹道导弹防御机器人工厂，然后生产一辆机器人用V44旋翼机送到指定地点即可过关。

10章
俄罗斯维络嘉 第11军事基地

杰佛逊带部队及4辆建筑机器人出现在地图西南角，必须保护好这些机器人，以电盾和悍马维修车向南部小岛发起进攻，占领后开始造基地并剿灭岛上残余敌人，东南角半岛上的第1装甲师残部由此接受玩家控制，注意尽快沿东南公路修建纵深防御体系。基地这边西北方频繁有零星敌人来袭，集结电盾编队从左侧大桥北上进攻敌人基地，占领后北面敌机场的米格21机群会准备加油升空来袭，因此最好同时派另一支部队突击机场。摧毁所有米格21后，卫星侦察发现敌方坦克集群2分钟后抵达东南角公路，迅速将所有过桥部队撤回小岛增援。东南角公路的战斗将异常惨烈，要及时补充和M1A2坦克和维修车才能抵挡不计其数的敌T80坦克，激战片刻后得知俄罗斯友军需要4分钟后才能赶到解围。当心主基地西北和西南方向也会有小股敌人趁火打劫，另外敌战机也会沿南面飞来轰炸前线，俄友军出现后敌人停止进攻，但联合财团首领扎哈罗夫开始准备发射弹道导弹，赶紧造弹道导弹防御机器人护住基地。发射井在地图东北方，要尽快摧毁它，这个任务可交给拥有T80和雌鹿武直的俄友军。利爪部队则挺进地图中部完成拯救美军战俘和摧毁防空导弹发射架的分支任务，最后集中全部兵力围攻北面基地擒获扎哈罗夫。

11章
美国哥伦比亚特区 华盛顿

李克特押解扎哈罗夫飞回美国，不料恐怖分子兵临华盛顿绑架了全体国会参议员并以此要求释放扎哈罗夫，李克特带走扎哈罗夫准备以自己的方式来拯救美国。开始只有一处小型陆军基地，扎哈罗夫被关在医院里，赶紧做好防御准备，注意战车中的两辆帕拉丁非常宝贵，有医疗直升机就多出步兵跟随杰佛逊先向北攻击敌人前哨营地，接着摧毁南面的敌人情报所，沿途大路上能招募不少特警队成员，然后还要消灭前方的4座防空导弹发射架。恐怖分子窃取了美军研制的高性能YF23战斗轰炸机，并用它不断轰炸我方基地，最快的办法是组建一支阿帕奇编队直扑地图中部的两座空中管制塔，拼个同归于尽也要摧毁它们。之后可将总部升级到1级警戒状态，与此同时己方机器人在地图中部空降协助建造新基地，不过要小心狡猾的敌人会从上下两侧迂回偷袭主基地，推荐各派一队阿帕奇沿地图边缘巡视。中部主战场以M1A2坦克和帕拉丁向右推进到国会山前，摧毁外围的激光炮和守军后以步兵攻入国会大厦中清除敌人即可救出参议员。

白宫变成一片火海

12章
美国哥伦比亚特区 华盛顿

恐怖分子们伪装成国民警卫队突袭医院救走了扎哈罗夫，总统乘坐的直升机也被他们击落，利爪电子情报小组监听到这个信息，同时发现原来国家安全委员会主任张伯伦竟是扎哈罗夫的同伙，李克特命令杰佛逊不惜一切代价救出总统。开始出现在地图西北部，如果不能在10分钟之内找到总统就会面临敌人的大规模进攻。队伍里有维修车没医疗直升机，因此以电盾部队打前锋先杀向下方路口，然后沿着大道一直向东南坠机点推进，注意敌人会从后面不断追来，让狙击手和特遣队员负责殿后，抓住俘虏后立刻升级迫击炮车。抵达坠机点未能发现总统，继续向东南公园快速推进，务必赶在10分钟倒计时结束前进入指定地点，受三角洲特种部队保护的总统正在那里。会师后集合部队沿着南侧东西大道向左移动，仍然是电盾开路，狙击手和特种部队殿后，让他们进建筑物效果最好。总统需要单独点击指挥移动，他不能乘坐车辆。要特别小心路边建筑或树丛中藏有隐形的敌人狙击手，最好让杰佛逊沿途进楼搜索再让总统前进。行至大道尽头向上拐入停车场中，经过激战后夺取降落点控制权，海军陆战队派来的直升机安全接走了总统。

13章
美国哥伦比亚特区 华盛顿

扎哈罗夫的部队占领了白宫，总统大发雷霆并表示决不退让，他命令李克特必须夺回这座象征美国的建筑物。开局出现在地图下方，利用帕拉丁远程优势摧毁3座指定工事，大量增援的坦克和装甲车随即赶来，修建基地后迅速在前方造6座防空导弹塔，这样做可减轻敌人频繁轰炸的压力。恐怖分子的主力装甲部队由西向东移动，如不能及时先行打击他们很快会向基地发起强攻，拼死撑住防线，有医院后多抓几个俘虏就能有稳定收入。借助侦察加火箭车炮轰战术摧毁西北方向的敌维修场，同时扫清西部区域的全敌军，注意在路口大楼内留步兵驻守以对付不断出现的敌装甲车。以相同套路干掉西北和东北两处的敌空中管制塔，东北的敌人有大量武直警戒，进攻时最好携带多功能模块组合坦克变换的防空导弹车。获得制空权后还要分别摧毁东西两侧的发电站群，这样你才能动用空军协助地面进攻，攻打白宫之前最好把地图东侧的路口也控制住。夺回白宫后杰佛逊接来总统进入，但扎哈罗夫利用张伯伦激活了战术核弹的发射装置，立刻用美军推土机在白宫旁修建爱国者导弹发射架，这东西非常耗电，而且需要不断填充弹药。扎哈罗夫每5分钟发射一次战术核弹，此外还有大批YF23战机空袭白宫，要阻止核弹袭击必须解决北面两座卫星数据上传建筑，轰炸机什么的都不好使，尽快修建狼獾发射井用战术核弹摧毁这两座建筑。扎哈罗夫就躲在北端的发射井基地，那里有电磁弹道防御系统，不过一口气发射5枚狼獾战术核弹就能把他和他的基地炸成齑粉。P

阿猫阿狗2 木桶镇暑假七日游

■晶合实验室 天使归来

曾经记得，木桶镇的故事似乎发生在上个世纪，自从猫王离开后，猫狗之间的恩怨似乎已经告一段落。然而，这块风水宝地总能招揽不少回头客。2005年7月，《阿猫阿狗2》问世，我们也获得了前往木桶镇再度观光的机会。这次的故事讲述了木桶镇由于大企业的竞争，即将改头换面，但是突如其来的大雪和大企业举办的免费食品投放活动竟然造成了一场现代瘟疫……乐乐和伙伴们组成的木桶小队看来又有得忙活了。游戏的风格清新朴实，画面精美，适合休闲性质娱乐。

游戏说明：游戏中打败不同的敌人会获得不同的合成点数。鼠标放到敌人头上，会出现相应的合成属性标识。在4种合成点数分别达到一定数值之后，依靠找到的物品可以合成不同的武器、防具和补给品。

良品 总评 7.9

制作	上海软星
发行	寰宇之星
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

配置要求：
CPU：Pentium Ⅲ 733MHz
内存：128MB
显卡：32MB以上
硬盘：2GB

主线剧情篇

梦开始之前……

距离“大都市污染计划”已过去很久了，木桶镇的居民们依然无忧无虑地生活着……

第1天

独自一人住在鬼屋的乐乐，早上收到邮递员思麦尔送来的一封家书。信中说：乐乐的爸爸妈妈觉得约翰叔叔的房子太旧了，而且亲戚又嫌房子闹鬼，与其放着等它变旧，不如趁现在卖个好价钱。爸爸妈妈还请了“思耀前”律师事务所的律师，不日前来估价。最后爸爸妈妈还千叮万嘱乐乐不要感染禽畜类传染病，因为医药费是很贵的，弄得乐乐大清早就很不高兴。

“阿康、阿吉还有我，都好喜欢这个鬼屋，这里有过许许多多有趣的事情，对于约翰叔叔和真梦来说，也是无法忘记的，可是现在，它却要被卖掉了……”

邮递员思麦尔劝告乐乐积极向上，坚强面对人生。乐乐也决定全力保护鬼屋。思前想后，乐乐打算伪装买家把鬼屋买下来。买房子需要很大一笔钱，手头拮据的乐乐决定找阿康和阿吉一起商量，于是回主卧室拿起桌上的PDA，和阿吉联系，阿吉兴奋不已地让乐乐赶快到镇上的邮局，有惊人的消息要告诉他。阿吉的一反常态让乐乐觉得很奇怪，几次要跟阿吉说起鬼屋将被卖掉的事情，却被开心的阿吉屡次打断，最后干脆中断了联系。乐乐一路小跑赶到钓鱼街的邮局，遇到了杂货店的海伦阿婆，交谈中得知新镇长正在联系大企业，要把木桶镇改造成风味小镇。阿婆甚至希望鬼屋被改建成宫廷式避暑大别墅，乐乐这才知道事情

独自一人的开场

远比想象中要麻烦得多。

等了很久，阿吉始终没有来。这时海伦婆婆的小猫公主在抱怨。乐乐和刁蛮的公主交谈后，得知阿婆的女儿很早前就嫁到了海外的“没离间”共和国，阿婆想把小猫送给外孙女绿卡作为生日礼物。但公主并不乐意。乐乐替公主求情，海伦阿婆并不相信乐乐能和小动物对话，要求考考乐乐。答对了三道题后，高傲的阿婆终于相信了乐乐的话，同时也被公主所感动，决定买其他礼物送给绿卡。

电话亭里也有东西

乐乐等得不耐烦了，于是出了邮局，在门口碰到气喘吁吁赶来的阿吉。交谈中得知阿吉成功从鼻涕虫细胞中提取出对抗“上帝之眼”病毒的抗体，获得了“诺贝尔超级呸医学奖”，迫不及待地要和好朋友一起分享。阿吉获得的奖项非常有名，乐乐觉得如果用阿吉的研究成果去申请专利，再卖给大制药厂，那么就有钱买下鬼屋了。

乐乐和阿吉进了邮局，却被告知证书刚刚被阿吉自己领走，思麦尔固执地认为自己不可能犯错，烦躁之下和阿吉吵了起来。最终乐乐想出了依靠监控录像来找出冒领者的办法。阿吉看了录像之后，从服装上的微小差异认出冒领者是自己的哥哥史本赛，乐乐和阿吉决定回家向史本赛问个清楚。出了邮局后，阿吉和乐乐遇上了花式轮鞋党，对方巧舌如簧，想要拉乐乐和阿吉入伙，乐乐不愿意，一顿好打之后乐乐和阿吉将花式轮鞋党赶跑，然后取道“这是桥”去阿吉家。

决斗街：在决斗街的机器人处可参加赛狗比赛。如果有狗同伴，可下500南瓜币让其参赛，如果没有狗同伴或金钱不够500时可参加下注比赛，对别的狗下注（笔者经验：2号和3号的胜率较大，钱超过1000之后可对两只狗平均下注，但最好不要超过3次）。

二人在“这是桥”看见许多居民堵在路口，观看一只叫珍珠的猫表演“大变活狗”。她的同伙酷哥一不小心穿帮，引发众人对两只猫一阵冷嘲热讽。乐乐对“狗能赚钱”的言论产生了怀疑，询问珍珠和酷哥后才知道，现在木桶镇流行养狗而排斥猫，许多猫被赶出了家门。乐乐大发善心，把它们收留进了鬼屋。这时乐乐才想起一直没有跟阿吉说鬼屋有难的事情，阿吉听了也很着急，想要知道个究竟，但事分轻重缓急，乐乐决定先去找史本赛要回证书。

在研究室见到史本赛，阿吉质问哥哥为什么拿走自己的证书，后者神色紧张，矢口否认，被乐乐抓住语病，露出了马脚。阿吉又说有邮局的录像为证，史本赛仍然否认。在乐乐激将之下史本赛终于承认将证书放在研究室旁边的树上，阿吉匆匆离开去找证书，史本赛则气急败坏，埋怨弟弟一直骑在自己头上，又在自己面前炫耀，分明是嘲笑自己得不到奖。乐乐和史本赛正吵得不可开交，阿吉拿到了证书回来，劝两人不要吵了，自己也不怪哥哥，以后和哥哥一起努力，一定会继续得奖。史本赛恼羞成怒地走了，阿吉问起鬼屋的事，乐乐将原由告诉他，并说自己想把鬼屋买下，希望能用阿吉的专利权来换一大笔钱。阿吉却面有难色地告诉乐乐，自己已放弃了专利权，要与全人类共享这项发明。两人正在冥思苦想快速筹钱的办法，史本赛回到实验室，不许阿吉随意卖掉自己的发明，并鼓动乐乐利用自己能和动物对话的本事去参加明星狗比赛，却不肯告诉乐乐比赛的具体情况。于是乐乐决定去木桶广场打听比赛的情况，因为阿康也会在那里出现。

这是这是桥

刚出实验室就碰上一群猫，正在商量怎样才能大吃一顿，乐乐从它们的交谈中得知，阿康要参加一个吃喝比赛，是由彩虹食品企业举办的。珍珠向乐乐提供了一条直通广场的下水道路线。乐乐还听到了道路另一边三只狗的闲聊，得知阿康现在还在家里，于是临时决定先去老爷路的阿康家。来到阿康房间，乐乐发现阿康倒在地上，被哑铃压得快要死掉了，连忙上前解救。原来阿康正在为成为天下第一饭桶的目标而努力，他还邀请乐乐去比赛现场给自己助威，乐乐问阿康知不知道明星狗比赛的事情，后者哈哈哈大笑三声，说是由和彩虹食品企业打对台的PSN集团举办的，内容是看谁家的狗最能了解主人的心意，冠军将有一大笔奖金，乐乐终于明白为什么镇上的居民都开始养狗而不喜欢养猫了。阿康提醒乐乐时间紧迫，报名即将截止，而且第二天就开始比赛了。在他的信誓旦旦和洋洋得意中，已到达广场的阿吉通过PDA提醒两人，还有5分钟大食比赛就要开始了，再不到场就要被迫弃权，阿康立刻跳了起来。

来到木桶广场，阿吉很担心阿康的实力，阿康夸下海口，说钻研了《头文字·吃》之后，已天下无敌。

乐乐和阿吉打量着阿康的对手横肉婆，暗暗为阿康担心。横肉婆实力超群，阿康苦吃之后不敌，脸色阵青阵白，如此三次之后终于含恨败北。一边的三只狗因为阿康失败而输了口粮，大打出手。阿吉和乐乐无暇顾及，赶紧把阿康送回了家。阿康睡在床上半死不活，而阿康的爹娘为了儿子的安危吵了起来，乐乐和阿吉于是先行离开。乐乐担心律师已来到鬼屋，告别阿吉后匆匆向鬼屋跑去，在约翰的路尽头遇到了愁眉苦脸的乌鸦黑伯，他正在为无法帮助木桶镇的居民而伤脑筋。在乐乐捐出1元南瓜币后，黑伯决定成立"真的很大爱心委员会"，帮助镇上的居民。于是在吊桥桥头立了一块黑板，有需要的居民可在上面以"ZYX"作为记号留言（玩家进入通向鬼屋的吊桥后再返回桥头，便可看到剧情，有了黑板之后黑伯就会一直呆在黑板上方，和他对话便可接到在此之后的全部支线任务）委托解决问题。

鬼屋门口，惜时如金的律师已等得不耐烦了，看见乐乐没有用八抬大轿毕恭毕敬地迎接他，立刻对乐乐横加指责。此人是个财迷，开口闭口都是钱，一会儿把鬼屋说得一文不值，一会儿又自吹自己的评估本事，乐乐对他极为反感。眼看着律师趾高气扬地进了鬼屋，乐乐打定主意要赶走这个讨厌鬼。

乐乐回到阿康家，阿康好了伤疤忘了痛，到广场找横肉婆寻仇去了。而广场上，PSN集团推销狗语翻译器的作秀活动正如火如荼。台下

大麦散步

的阿康被夏日黑瞳演唱组合吸引，两眼中只见清纯美少女，哪里还记得身边有个铁哥们。乐乐四处打听，来到舞台一侧，发现两只猫想咬断电线，让歌舞活动意外中断。乐乐好心赶走了猫，却被PSN请来的著名主持人艾伦认为是成心破坏商业活动。骄横阴险的艾伦怎么看乐乐都不顺眼，一心想把乐乐搞臭，以显示他大都市名主持人的远见卓识，于是以乐乐没有自己的狗为借口，不让他报名参加比赛。乐乐眼看截止时间近在眼前，开始发疯似地寻找流浪的狗。

来到这是路，在布告栏前遇到了正在闹矛盾的画家和宠物雪球。乐乐询问雪球，才知道是翻译器的错误翻译惹了麻烦，当下好言劝解，消除了画家和宠物之间的误会。眼看着PSN集团和彩虹食品企业接连不断地在镇上举行促销宣传，镇上人心浮躁，延及动物，乐乐感到十分烦恼。他找到镇长，询问哪里有无人收养的流浪狗，但在猫王之后上任的新镇长忙于和彩虹食品企业合作开发西区，对于这等日常生活琐事无暇理会。乐乐来到早安一路，远远看到老刀对着一副损坏的狗语翻译器向阿呆吹嘘自己知识渊博，却被公主讽刺了一番。眼看公主就要被欺负，乐乐连忙将两只狗劝走。公主感激之下指点乐乐去找新任猫王猞猁打听，猞猁虽然率领猫群常年和狗群对抗，但碍于乐乐的面子，答应帮忙。乐乐在猞猁和刽子猫的陪伴下来到鬼哭街，见到了大米的表兄弟大麦。这条死狗流落到木桶镇，还要自标身价，口出狂言，猞猁和刽子猫早已忍耐不住，乐乐无法，只好给它点苦头吃。殊不知大麦色厉内荏，败阵后为了生计，早早便打定了缠着乐乐的念头。

乐乐兴冲冲地带着大麦来到木桶广场，见到了被夏日黑瞳迷得团团转的阿康。阿康一心想成为"情圣康"，对三位女孩百般讨好。乐乐遇见PSN的工作人员，在其指点下来到舞台找艾伦报名。艾伦万万没料到乐乐行事的速度如此快捷，便设卡弄套，三两招之内让得意忘形的大麦学了猫叫。这一来大事不好，大麦和乐乐被艾伦以"白马非马"的

抵制恶意推销

手段弄得好不尴尬，艾伦趁机现场取消了乐乐的报名资格。面对艾伦的阴险蛮横，乐乐别无他法，而PSN的工作人员也唯艾伦马首是瞻。一心想做明星狗的大麦眼见前途断送，沮丧之下对乐乐百般指责。乐乐无计可施，拿着翻译器去找阿吉，在实验室门口遇到了彩虹食品企业的推销员莱邦，她强迫乐乐签订"风味屋改造合同"，被断然拒绝之后，竟然大骂乐乐不知死活，说着挽起袖子要教训乐乐，动拳头乐乐倒是不怕的！

对科学痴狂成性的阿吉惊叹于翻译器的科技含量，给老是出错的翻译器加装了纠错芯片（怎么越看越像VCD机），并答应乐乐次日给镇上的居民免费修理翻译器。深夜，讨厌的律师正在睡觉，突然房门打开，一个白色的幽灵飘了进来。律师在鬼屋的大门上留下一个"大"字标记，从木

桶镇消失了……

赶走了律师，乐乐希望镇长能为自己参赛资格的事情出面干涉，来到镇政府门口，发现阿康和横肉婆正在大眼瞪小眼。阿康欲一雪白天“吃败”之耻，横肉婆对他实在是不屑一顾，两人牛皮越吹越大，阿康揪住过路的猫“酷哥”，向对方挑战，横肉婆便以自己的宠物狗无花果应对。

镇政府办公室内，镇长正在为与彩虹企业合作的后续资金问题而头疼，而镇上居民也对“风味小镇”开发项目议论纷纷。在乐乐的恳求下，镇长答应出面帮助他和大麦参加明星狗大赛。

第2天

早晨，木桶镇上空飘起了雪花，乐乐十分高兴。而扮鬼吓跑了律师的大麦又开始卖弄口水，乐乐哭笑不得。律师走了，乐乐决定给爸爸妈妈去信，恳求父母不要卖掉鬼屋。先赶到镇政府门口，看到那伟大的教练阿康把无辜的酷哥折磨得生不如死……

讨论病症来源

横肉婆如约而至，却是孤身而来，对乐乐哭诉无花果走丢了。得，单挑看不成了，找狗要紧。

无花果躲在音乐路的唱片行里。乐乐询问之下，才知道横肉婆对无花果比对自己亲生儿子还好三分，但对它期望过高，它无法承受压力，索性溜掉了。乐乐将无花果送回，横肉婆知道无花果的担忧后，取消了决斗，对乐乐感激不尽。来到这是桥，只见桥对面尘烟大起，居民们你追我赶，直奔木桶广场。要不是闪避得快，险些被乱脚踩伤。询问之下才得知，今天彩虹食品企业要在广场上空免费空投大量食品，一时间便如天上掉下馅饼，人人都红了眼。阿康和大麦都是馋嘴成性，也嚷嚷着要去。

小镇广场上人头攒动，时间到了，直升机果然准时在广场上空投下大量食物，人、猫、狗的嘴便和四肢一样忙乎起来。猫和狗果然为了争夺食物而开扁，乐乐和阿吉等人不停地劝阻，弄得焦头烂额。一阵风刮过，狗群和人群开始感到头晕、恶心，片刻之间广场上哗啦啦倒下一大片。大麦口若悬河不久体力不支，翻倒在地，遭遇人群的“无情践踏”。乐乐、阿吉和阿康带着昏睡的大麦回到鬼屋后，阿康也出现了轻微中毒现象，先是昏迷，被叫醒后又喷嚏不止。阿吉需要分析到底是什么东西引起了大面积的食物中毒事故，在采集了调味品和雪样样本后，乐乐和阿康前往阿吉的实验室，寻找分子过滤器。

乐乐和阿康通过圆圈路，被“木中武人”防暴小队拦下，才得知整个木桶镇已进入戒严状态。调查小组的大柄博士不容置辩地封两人为“病号”，要强行带回医院治疗，既然如此，废话少说，挥拳上吧。在实验室里，乐乐和阿康从一大堆名字老长、用途难辨的科学仪器中找到了分子过滤器。来到街上，看见中毒的长寿公公错把小猫当成了烤鸡，正要一口吞下。乐乐急中生智，用大麦的泥塑金身换回了小猫（难道吃动物会比吃泥巴还要危险吗）。

乐乐来到邮局给父母寄信，只见思麦尔哭丧着脸告知，由于WWC电视台的失实报道，整个木桶镇的交通和通讯已中断，信件也寄不出去了。莱邦再次出现，要征用邮局的电话和总部通话，但彩虹食品企业的高层拿出一堆门面话当挡箭牌，潇洒地中断了联络。阿康愤怒地将居民中毒的罪名加在彩虹食品企业的头上，镇长和警察随后出现，拘捕了莱邦。彩虹企业和木桶镇的合作，也因为食物中毒

事件而中断了。从与镇长的交谈中乐乐得知，现在木桶镇已陷入一片恐慌，粮食开始缺乏，镇民纷纷展开恶性抢购。阿康和乐乐赶到便利店，只看见店门口一片狼藉，“抢购成性”的少妇们将店里的食品清洗一空，这还不算，神经质而八卦的少妇们又将矛头对准了乐乐等人……

阿康担心夏日黑瞳的安危，脚下生风，拉着乐乐跑到广场，除了满地的垃圾，连个鬼影都没有见到。正在纳闷，忽然听到天上传来隐隐约约的声音，一条绳梯从直升机上突然垂下，不偏不倚砸在两人的脑袋上。乐

行为艺术的魅力

乐和阿康登时大白天里看星星，晕了过去。身穿防化服的两名WWC报道人员战战兢兢地爬下绳梯，在广场上拍摄“2005版恐怖地带”。一名报道人员不小心踩中了昏迷中的阿康，于是两人当即被作为反面教材向全世界播出……

深夜，乐乐和阿康相继醒来。看看天上真正的星星，两人根本不明白为什么脑袋会突然一痛，于是就到了晚上。赶回鬼屋，阿吉竟把活生生的人当作丧尸和鬼魂，正所谓“人吓人，吓死人”，经过一通解释，阿吉才相信他们没有真的死掉。电视上再次播出了WWC方面拍摄的画面，乐乐这时才知道自己和阿康不知不觉中被人利用了。

第3天

大麦服下阿吉发明的解毒剂后康复了，听说明星狗比赛因为中毒事件被迫取消，大麦聒噪着要阿吉拿解毒剂牟取暴利，被阿康冷嘲热讽，一人一狗开始大打嘴仗。因为之前采集的雪样受到了污染，阿吉虽然能作出雪里含有有害物质的判断，但无法将其和调味品发生有害化学反应的过程最终确定下来。乐乐决定去采集更多的雪样。而救治狗的解毒剂因为原料匮乏，非常有限，乐乐在不是约翰的路用仅存的一点解毒剂救醒了合金弹头。合金弹头哭诉镇长要把感染的狗当作尸体统一处理，乐乐很不满，决定去找镇长商量。

来到镇政府办公室，镇长因为自己和彩虹食品企业的合作使镇上居民蒙受损失，正在懊恼和忏悔。乐乐和阿康鼓励镇长振作起来，并且勇敢地承诺木桶小队一定尽全力帮忙。镇长非常感动，答应不再把感染的狗统一处理，又向乐乐提供了调味品的投放地点分布图。大麦略施口才，将卷土重来的大柄博士送进了精神病院，乐乐和阿康在这是路、伟人纪念路、老爷路和音乐路采集到了雪样，回到鬼屋交给阿吉，阿吉已初步判断雪样中含有有害物质，但缺乏感染病人的临床诊断报告，研究

恐怖的神秘工厂

陷入停滞。在他的建议下，乐乐和阿康前往木桶医院。

木桶医院里人满为患，护士和医生都恨不得自己有三头六臂，好干更多的活。大麦得知医院的伙食不错，于是开始装病，差点被护士“统一处理”。费拉里大夫和阿吉在看法上达成了共识，把部分临床报告交给了乐乐。医院人手匮乏，无法给夏日黑瞳组合之一的露茜送药，阿康义不容辞地接下了这个任务。因腿伤滞留在旅馆里的露茜十分感谢乐乐和阿康，闲聊中露茜说出自己在混乱中和茱蒂、玛姬失散，而PSN集团也神秘地消失了。种种猜测将矛头指向了PSN集团。出了房间，与自称名侦探组合的多啦B梦和忍者猫相遇，它们也怀疑中毒事件是PSN集团一手策划，并偷偷监视露茜。乐乐和两猫一狗商量后，决定从名主持艾伦下手。

凭借大麦的嗅觉，乐乐从广场一直追踪到大兵路，被患了风湿关节炎的愤怒怪手（其实就是挖土机啦）拦下。愤怒怪手因为人类过度开发，自

帮助愤怒怪手

己作为工具背上了一切恶名，还生了锈，将怨气发在乐乐身上。乐乐将它降服，大度地答应帮它治病。大麦立功心切，嗅出艾伦的气味在土堆后面的西区，不顾一切地翻了过去，几个打滚之后，不见了狗影。乐乐无奈，只好先回鬼屋。阿吉此时得出了结论，毒物是罕见的“钾氰”，只存在于排出的工业废料中，和调味品混合后产生了神经毒气。名猫侦探觉得自己足够英明神武，积极地去寻找污染的工厂，乐乐和阿吉则治好了中毒的阿呆，身为主人的横肉厨师对此千恩万谢。

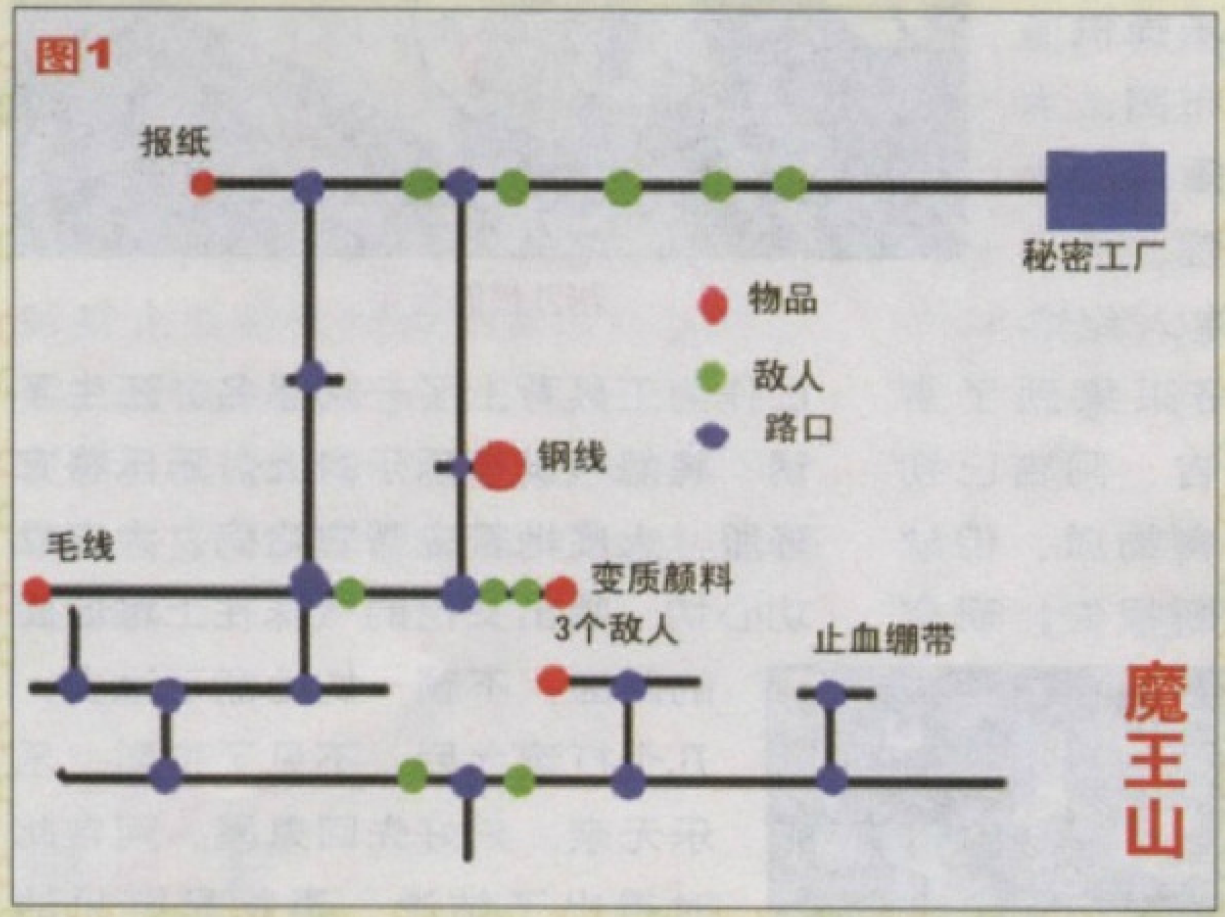
昏迷的狗不能再延误治疗了，乐乐来到伟人纪念路，恳求猞猁发动猫族的力量帮助岌岌可危的狗群。猞猁暂时放下了猫狗之间的恩怨，派出猫群四处寻找原料，阿吉也得以生产充足的解毒剂，狗群最终获救（需要乐乐在吊桥头触发小游戏并胜出）。乐乐高兴地回到鬼屋，遇到了头脑简单的狗“毛姐”，看着毛姐无忧无虑的傻笑，乐乐知道自己还有很多事情要做，阿吉则老调重弹地要从科学角度研究毛姐的反应。

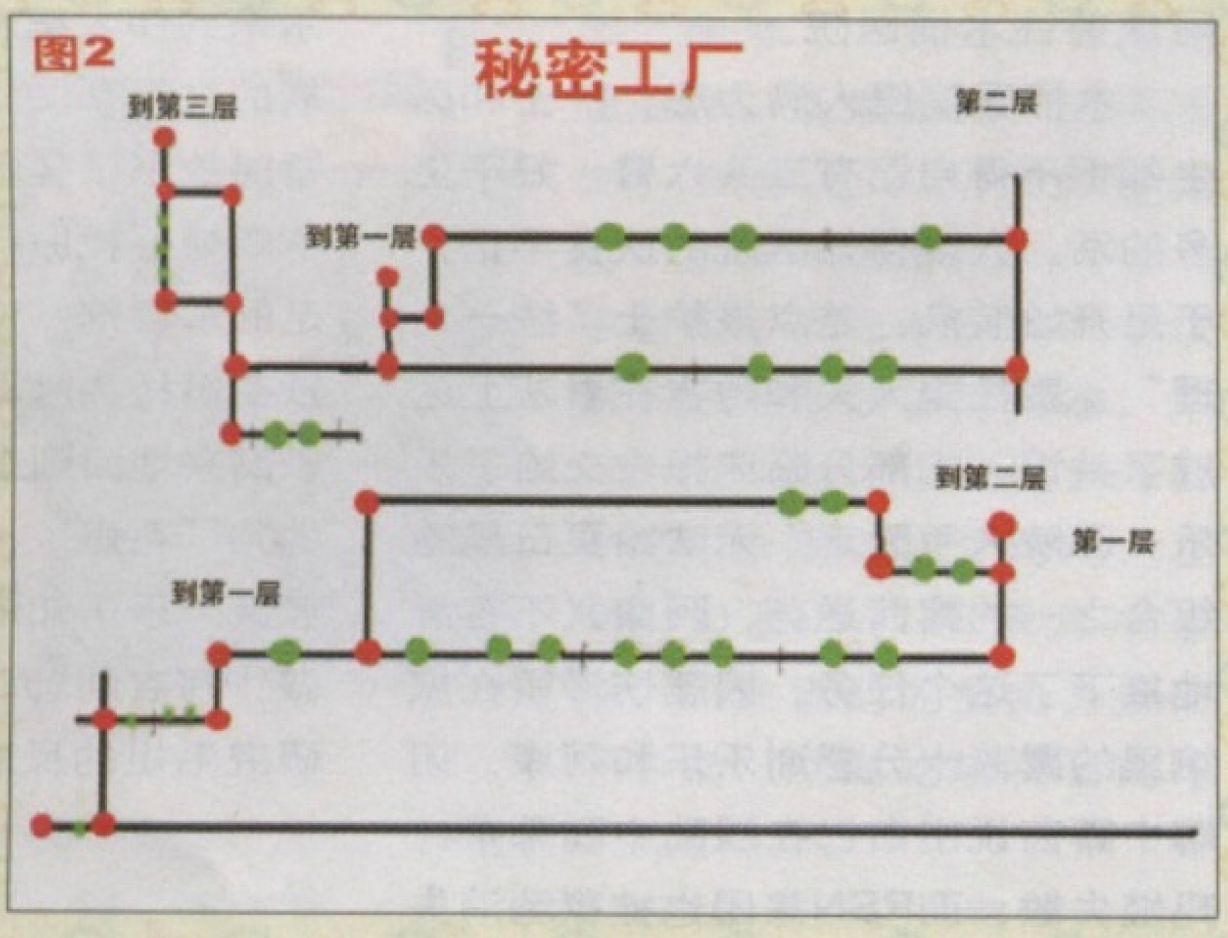
第4天

清早，多啦B梦和忍者猫兴高采烈地归来，查探到魔王山上有一座神秘的工厂。乐乐和阿吉决定立刻动身去看个究竟。刚出门就遇到了哭丧着脸的横肉厨师，嚷嚷着阿呆又犯病了。阿吉怎么都不相信自己的解毒剂如此“西贝”，赶到横肉厨师家，一问之下才知道这条狗发情了，而对象

正是木头一样的毛姐……

毛姐摆平阿呆后加入队伍，随乐乐一起前往魔王山。经过森林和山路的迷宫后（**见图1**），众人进入了没有任何环保处理设施的秘密工厂（**见图2**）。辗转来到第三层，面对不断排放有毒废水的管道，乐乐和阿吉瞠目结舌。阿吉采集了废水样本，两人正要离去，贪玩的毛姐四处瞎捣鼓之下竟然启动了神经防御塔，既然躲不过，那就把它变成废铁吧。战斗过后，阿吉修好了电梯，大伙儿离开工厂返回木桶镇。阿吉通过PDA的定位仪发现大麦在青草公路，乐乐来到圆圈路的五金行取得风湿润滑油，为愤怒怪手治好了关节炎。愤怒怪手心情大好，爽快地将土堆挖开（此处为玩家控制的小游戏，获胜后木桶镇西区开放），乐乐来到青草公路，看到大麦正为了艾伦的领结和一只巨大的招财猫过不去。赶走了招财猫，大麦一有机会就仗着些许微功向乐乐大吐苦水。乐乐想不通艾伦为什么会在西区出现。来到旅馆问露茜，得到的回答是艾伦经常乘坐直升机，出没的地点都不固定。眼看调查工作陷于停滞，露茜又说在一次出海活动中，无意间听说PSN集团有一座基地在海上的岛屿。乐乐立刻要向镇长了解情况，阿康却故作姿态，在温柔和大义之间艰难取舍（这人无可救药啊），最终阿康听从了美人的劝告，“毅然”出征。





镇长得知木桶小队的各项工作已收到成效，很赞同木桶小队的计划，并慷慨地将自己的私人游艇“黄金幻想号”借给乐乐。通过金砂路来到港口，眼前的豪华大游轮让阿康和大麦兴奋不已，踏上游轮后开始自吹自擂。不料凭空里一声怒喝，一老头手持重型武器出现，咬牙切齿，步步进逼。众人还在大笑老头不自量力，以寡敌众意图劫船，但当老头说明游轮后的小帆船才是“黄金幻想号”后，大伙儿你看看我，我看看你，说不出话来，大麦沮丧之下干脆晕船了……

来到不毛岛，众人走进面前的金字塔，发现这是一个极大的迷宫。通过迷宫进入设计室，遇到游戏设计师汪先生。汪先生坦白狗语翻译器是他设计制造的，不毛岛也是他买下的，因为不满PSN集团的背信弃义，中断了翻译器的制造，独自在不毛岛上隐居。言谈间汪先生开始对阿吉进行伟大的“神交运动”，并将他作为知己。乐乐向汪先生打探PSN基地的位置，汪先生方向感明明很差，却打肿脸充胖子，要乐乐先回答问题（参见支线任务），全部答对可去仙剑岛，如果回答错误，则跳过仙剑岛前往PSN集团基地。

第5天

众人阴差阳错来到仙剑岛，遇到大仙南宫煌。大麦逞能和南宫煌斗嘴，一通问答下来全部是胡搅蛮缠。南宫煌和众人交手后遁去（此战支持一定回合即可）。众人无法，只得另外找人问路。来到新安当铺，掌柜景天对时尚狗大麦非常感兴趣，意欲收藏之，大麦惊恐万分，哀求主人救命。乐乐在岛上找到粘土，捏了一个泥大麦，换回了“真·大麦”的自由身。景天于是告知PSN集团基地的正确位置。

终于来到PSN集团的海上基地，这里戒备森严，众人一步三看，战战兢兢。行走间阿康被地上的钢材绊倒，大麦开口就是一顿嘲笑。阿康急红了眼，和大麦吵了起来，高分贝的声音引来大批神经防御塔，连人带狗丢进了监狱。大麦仗着身材小巧，从通风管道溜出了监牢，正以为得计，却被玛姬吓了个半死。它带着玛姬返回，将乐乐和阿康救出牢房。玛姬告诉乐乐，PSN集团正是中毒事件的元凶——魔王山的秘密工厂就是PSN集团的产业。阿康敏锐地发现，玛姬似乎总能明白他们想做什么。大伙儿依照玛姬的指点找到救生艇，逃离了海上基地。正在海上稍作喘息，忽然迎面开来一条大轮船，救生艇也被起重臂夹起。乐乐等人惊魂未定，彩虹食品企业的工作人员便开始向他们大灌迷魂汤。乐乐当然不吃这一套，瞅准机会逃出舱房，来到娱乐厅（屏幕左侧第二间），却听到彩虹食品企业的高层密谋，利用中毒事件搞臭PSN集团，炒作宣传自己，根本不顾木桶镇居民的死活。阿康只听得怒不可遏，

踢开了房门。脑满肠肥的董事们见阴谋败露，妄图将三人抓起来灭口。关键时刻大麦发功作为缓兵之计，赢得董事们的欢心，其他人则被关进了储藏室。乐乐、阿康和玛姬在储藏室发现了食品研究报告，研究表明彩虹食品企业的转基因食品对人体有害。这时大麦找到机会前来营救三人，在鬼屋久等乐乐不归的阿吉也通过PDA的定位功能找到了不毛岛。事不宜迟，众人纷纷祭起闪字诀（沿甲板向左走再向下），打跑傻瓜保安兄弟，找到救生艇回到了不毛岛。

情圣康的表白

在汪先生的研究室内与阿吉、茱蒂会合，得悉木桶镇已陷入粮食危机。正踌躇间地面不断震动，汪先生发觉有人在向迷宫建筑发动攻击，而设计迷宫时安插好的自毁程序也顺应剧情安排启动了。大伙儿你推我挤逃到岛上（此处是款小游戏，要求在单位时间内操纵乐乐离开迷宫，具有一定难度，耐心操作便可胜出），迷宫建筑随后化为废墟。在岛上见到艾伦得意洋洋地正指挥手下四处破坏，搞得整个不毛岛乌烟瘴气。既然元凶出现，真人PK肯定不能少。乐乐等人设计揭破了艾伦妄图通过木桶镇事件牟取私利的阴谋，而身带“上帝之眼”病毒的玛姬由于能看透人心，以前被艾伦利用，现在也站出来反戈一击。艾伦见阴谋败露，对乐乐等人拔拳相向（战斗重点：所有角色必须在45级以上，艾伦的全体攻击招数非常厉害，而且蓄力速度很快，最好用迟缓类道具降低其速度，我方角色必须拥有群体补血招数）。被击败后为了保命，艾伦拿出十几叠钞票哀求乐乐和阿康放过自己，阿康又要天人交战了……

为了返回木桶镇，阿吉开始制造木筏，其他人帮忙寻找材料。找齐三份废金属和五份木材后，在汪先生的策划下，茱蒂、玛姬和大麦参演音乐剧，呼吁外界关心木桶镇。阿康向玛姬表白，玛姬喜欢的却是乐乐。能看穿人内心的玛姬明白乐乐心有所属，阿康只能慨叹造化弄人。

装有音乐剧的内存被封装进玻璃瓶，抛进海里，却被贼心不死的艾伦得到。艾伦自以为大功告成，不料又被乐乐等人算计了一把。这回他没有被阿康踢上天，而是被五花大绑（第二次战斗，基本和第一次战斗类似）。木筏载着众人回到木桶镇，镇长和居民看到木桶小队凯旋，不禁都欢呼起来。艾伦被投进了监狱，阿吉想到了向外界求援的方法，于是全镇人民行动起来，开始团结在木桶小队的周围。乐乐分别来到这是路的知足餐厅、夏日黑瞳义演的音乐路、老爷路的阿康家里、梦之路的花店和圆圈路搜集材料，途中看到了小镇居民的热心和淳朴，也看到了猫群和狗群之间仍然存在着不可调和的矛盾。

在史本赛和汪先生的帮助下，巨大的南瓜一号焰火做好了。乐乐和阿吉点燃了焰火。夜空中彩花绽放，缤纷的光环中充满了木桶镇的殷切希望，洋溢着爱心。

第6天

休息，睡觉……

第7天

坏人得到了应有的惩罚，污染的工厂也被强制关闭了。木桶镇的封锁已解除，救援物资正源源不断地运往小镇。往日的宁静和舒适重新回到了每个家庭。唯一不那么一样的，就是此次事件后，镇长放弃了西区的改造计划，但来木桶镇观光的游客却逐渐增多。

乐乐的父母再次来信，说鬼屋已卖掉，让乐乐回大都市居住。乐乐快快地来到门口，镇长和汪先生等人都在等着他。原来买下鬼屋的就是汪先生……

广场上已聚集了欢乐的人群，正在欢庆木桶镇第1000名游客的到来。大麦已成为木桶镇的形象代言狗，威风八面，不可一世；而阿康成了夏日黑瞳的经纪人，从此依红偎翠，满眼都是桃心……

对战名主持

所有人正等着乐乐去广场参加庆祝活动呢，但乐乐还有事情要做。他要独自面对一位迟到的敌人，而且将是他一个人去面对。亲爱的玩家们，你们是否和乐乐一样做好了准备呢？战胜了敌人后，赶紧前往木桶广场吧，大米和真梦在那里等着乐乐，而曾经的童年，不变的记忆也在等待着我们的到来（参见支线剧情）。

木桶镇，千万要记着我们，我们一定会再回来的……

支线任务篇

游戏中有两种货币，即南瓜币和游戏代币，在完成各支线任务或剧情需要的小游戏后均可获得。所有游戏中听过的音乐曲目可在唱片行用游戏代币买到，所有原画可在不是约翰的路的UFO内买到。

第1天

1.在钓鱼街邮局，思麦尔交给乐乐三封地址不详的信

拿玉米棒子的绿巨人

件，要送到收信人处。主线进行到出邮局将去阿吉家时，再进邮局即可触发此支线。

信件A：送至大兵路的老约瑟（老战友），得止血绷带×20；信件B：送至早安一路的布克曼（Bookman），得报纸×35；信件C：送至音乐路的加斯（力口其斤），得钢丝×30。回邮局告诉思麦尔得到回旋球×1。原画10、19开启购买。

2.在约翰的路，乌鸦黑伯成立“木桶小队真的很大爱心委员会”，要走乐乐1个南瓜币。去阿吉家前就可触发此剧情，从阿吉家出来要去找阿康时再回约翰的路继续与黑伯对话，以后可从黑伯处接到大部分任务。原画11开启购买。

3.委托：漫画家小安爱慕瑞格，请木桶小队帮忙传达心意。在梦之路的汉堡店与醉酒的瑞格对话，得到涂鸦喷漆×30。后半部分任务在第七日晨完成。

4.委托：应对夜间破坏事件，帮警察局招募三只狗加入巡逻队。

狗B在音乐路，索要项圈×1；狗C在大兵路，索要软爪套×1；狗A在哈哈街，索要果汁×1（一定要大麦加入后才出现）。以上三种物品在鬼屋都可找到。找齐巡逻队员后到警察局（这是路）和山楂对话，得到绝缘衣×1。原画02、21开启购买。

5.在音乐路的啤酒屋，罗比问乐乐生日，回答自己计算机上设定的日期，罗比会说：“哇！小子你走运了，原来今天是你生日！”得到电猪背心×1（初期从早安一路拉班家找到的防寒衣防御效果更好些）。

6.在决斗街，黄昏，大麦加入后，可参加赛狗小游戏。

7.夜晚，金砂路有秘密商人出没，所卖物品取决于主角的合成水准，乐乐合成能力越强，他卖的东西越好。

8.在老爷路的服装店前，阿康和横肉婆约定次日清晨对决，酷哥VS无花果。此支线发生在主线进行到夜间乐乐和大麦要去镇政府时。

第2天

1.委托：对作卧底矛盾不已的科赛求助。到鬼哭路找科赛对话，科赛决定致力于猫狗联姻的事业。得到流氓拳套×1。注：最好尽快完成此任务，因为主线进行到乐乐在这是桥上遇到杰西时会关闭。原画01开启购买。

自作多情的奥丽微雅

2.第一日夜晚的遗留任务（无花果和酷哥的对决）。第二日清晨在镇政府前，无花果未能赴约，乐乐到音乐路的唱片行找到它，回到镇政府前，横肉婆感激之下送给乐乐火腿×35。原画13开启购买。

第3天

1.委托：医生的宠物鸭子达可求助摆脱骚扰电话。到达祈祷路的费拉里医生家，阿康扮女声吓退打骚扰电话的女人，得到消毒水×30。从费拉里家出来再进去可触发后续剧情，听达可抱怨阿康帮倒忙，得到果酱面包×3。此任务只在结束医院剧情后，阿康在队伍中，即将去旅馆看望露茜之前开启。原画04、22开启购买。

大麦离队后接到两个任务

2.委托：青草公路蚯蚓家族求助，希望小队拜托拉德爷爷做牌子禁止车辆通行。

3.委托：田野路汉森家求助解决“家庭问题”。

这两项任务要在第四天从秘密工厂回来后完成。

第4天

1.委托：伟人纪念路的比萨店员奥丽薇雅希望小队帮助她从叮咚爷那里拿到魔法药“肥鹏细腰”。需要准备好“生虫砂糖”（圆圈路的蛋糕店老板家、钓鱼街的公寓A、祈祷路的费拉里家都有，或者让猫和狗去搜），用生虫砂糖和叮咚爷（在早安一路的学校图书馆密室）换来“肥鹏细腰”，到比萨店交给奥丽薇雅，得到番茄酱×30。原画12开启购买。

2.委托：大饭桶和花生壳意图私奔，希望爱心委员会提供5份咖喱和10元南瓜币。需要准备好“咖喱”（在这是路的知足餐厅冰箱里）。到金砂路将物品交给大饭桶和花生壳，得到宠物牙膏×1，后续剧情在第七天完成。

3.在哈哈街遇到“浴缸青年”汤普森，他不顾病毒感染，坚持街头行为艺术，于是来到不是约翰的路的画家小屋，把画家爷爷找来和汤普森探讨艺术，两人相见恨晚……得到颜料×30。原画16、23开启购买。

4.在闪腰侠家（哈哈街）桌子上留有“拯救世界计划93234号”，赶到决斗街，观看闪腰侠和快刀张三、杰西为木桶侠的宝物地图展开决斗。最后闪腰侠得到全部地图，再到老爷路的服装店继续搞笑剧情……最后乐乐得到木桶侠衣物，习得“木桶侠现身”（需要“迷糊增氧水”）。原画03、07开启购买。

5.在田野路上挑战神枪

手通哥兄弟，共四个等级，胜利后获得南瓜币和游戏代币，可反复挑战。

6.第三天遗留任务

汉森家的求助：在田野路的汉森家触发剧情，蟑螂曾是强说出汉森十分懒惰，而其女友蒂娜喜爱干净，对它们简直就是灾难，蒂娜听到汉森和乐乐的对话后被气跑，蟑螂的住房危机解除，得到受潮面粉×30。原画05开启购买。

蚯蚓家族：找到东部公路的拉德爷爷做标志牌，需要准备10颗铁钉，做好标志牌后来到青草公路交给蚯蚓家族，得到锡纸×25。原画09开启购买。

第5天

1.仙剑岛的软星工作室：入口在“新安当”大厅右侧的画上，进去后可找到不少原料，和软星所有员工对话后习得绝招“软星召唤”（个人认为比DOMO工作室相差太远了）。

2.委托：为补偿奥丽薇雅，油油老爹委托委员会再次找叮咚爷要魔法药。需要准备腐烂马铃薯×1，换来第二瓶“肥鹏细腰”交给奥丽薇雅（在伟人纪念路的比萨店）得到胡椒粉×30 。然后杰西出现……原画20开启购买。

3.安婆婆的戒指：安婆婆丢失了戒指，并且担心一直眷顾她的天使消失了。接下任务后到大兵路桥左和珍珠对话，明白一直以来都是珍珠在照顾安婆婆，于是让珍珠在安婆婆家门口等，自己再找安婆婆，这样珍珠就有家了。得到游戏代币×25。原画18开启购买。

第7天

1.第一天遗留任务（帮小安传达心意）：在梦之路的汉堡店内，发现小安已移情别恋，新偶像是闪腰侠，不再喜欢瑞格，瑞格悲痛之下继续借酒消愁。原画14开启购买。

2.第四天遗留任务（大饭桶和花生壳私奔）：私奔“成功”的大饭桶和花生壳在圆圈路现身，和它们对话，得知这对情侣还要继续进行更长距离的私奔行动（隔一条街的私奔，这个这个……）。原画08、17开启。

赛狗大会终点

3.委托：巴瑞发现“坏人”，请求木桶小队帮助。在完成其他全部支线任务后赶往魔王路，看到幽灵船长正胁持“拼命七次郎”，将这个受艾伦指使的迟到Boss打倒，得到喷火枪×1。最后把他押至警察局，得到“杰出南瓜勋章”×1。原画06、15开启购买。

4.委托：有主妇请委员会帮忙拿到便利店折价券。于是和店员（在决斗街的便利商店）对话，对方听说艾维亚的名字马上变了态度，艾维亚是谁呢？借助给她送三张折价券的机会看看吧（在梦之路的公寓1，千万不要吐血）……得到抹布×2。原画24开启购买。P

乐乐的全部变身

物理强人：需要（无 28点体力）

化学大师：需要“魔王溶液”。魔王溶液在“可思议迷宫”打到。

冷面乐乐：需要“冰雕幽灵”。合成：冰+灯泡/省电灯泡（冰可通过手术冰刀拆出）。

燃烧乐乐：需要“辣椒炸弹”。合成：炸弹+辣椒/腐烂辣椒。

PDA觉醒：需要“辐射电光弹”合成：先选取闪光弹，然后把灯炮改成省电灯泡。

回答汪先生的问题：

1.降妖谱记载的是？B、记载打败过六界生灵状况的书卷

2.南宫煌变身为？A、狼人

3.仙剑三角为？B、南宫煌

4.锁妖塔的功用为？B、囚禁妖怪

5.“仙三”的开发公司？C、上海软星

6.对李逍遥最严厉也最疼爱的是？A、李大娘

7.锁妖塔有几层？C、10层

8.杀死天妖皇的蜀山弟子是？A、唯敬

9.蝶恋曲风和哪件事吻合？A、彩依舍身报恩

10.捉鬼小游戏的鬼名？A、红衣龙葵

11.仙二沈欺霜和下列哪位名字是同一人？B、七七

12.紫萱拥有？C、水灵珠

13.李逍遥去仙灵岛为了？B、求灵丹妙药

14.南宫煌的口头禅？C、本大仙

15.仙三蜀山天气地面等有多种变化是因为？B、五灵地脉的异动

16.李大娘武功高强用何招式把苗人头领打飞？C、穿云掌

17.景天在渝州开的当铺为？B、新安当

18.唐家堡市集所在的位置原是唐门一重要建筑、唐门权位之争夺就是在这里进行的。这建筑的名字是？C、演武堂

19.飞、龙阳、景天三者的关系是？A、龙阳、景天是飞蓬的转世

20.徐长卿在“仙三”是？C、蜀山弃徒

可加入队中的猫狗

1.大麦：自动加入。

2.老刀：狗中毒事件。救完群狗后到金砂路找到。

3.地瓜：狗中毒事件，救完群狗后到梦之路找到。

4.合金弹头：狗中毒事件，救完群狗后到哈哈路找到。

5.毛妞：在探完魔王山上的秘密工厂后，到这是路的横肉婆家里找到。

6.剑子猫：第四天一早就可去蛋糕北路找到并加入队伍。

7.猞猁：狗中毒事件，救完群狗后到蛋糕北路找到。

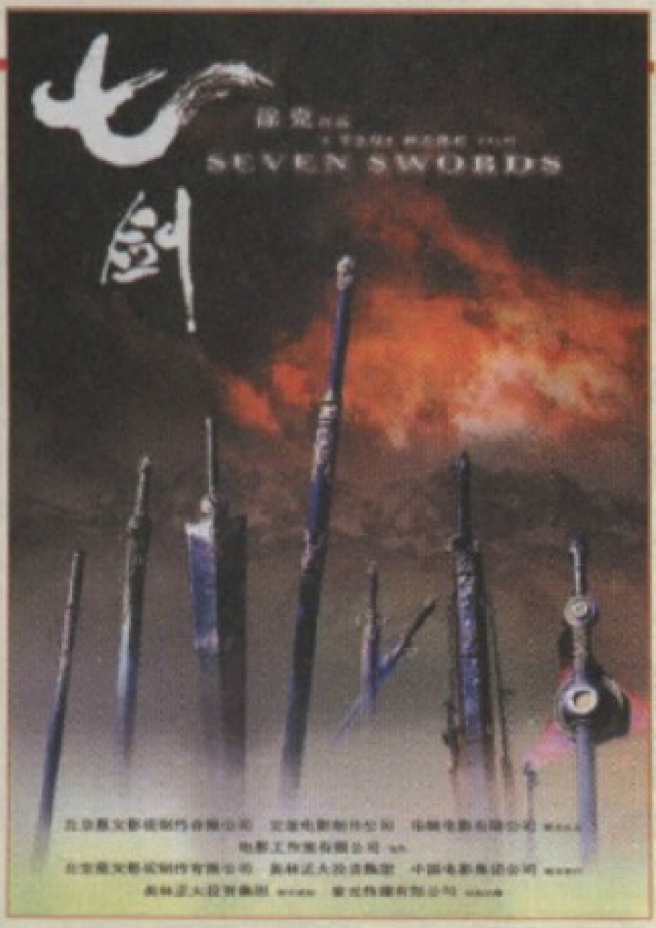
8.忍者猫：鬼屋的客房B，在去横肉厨师家看阿呆的病情时。

9.多啦B梦：鬼屋的客房B，在去横肉厨师家看阿呆的病情时。

10.救世猫：第四天，在泡泡街的篮球场上，注意是偏左边的路上。

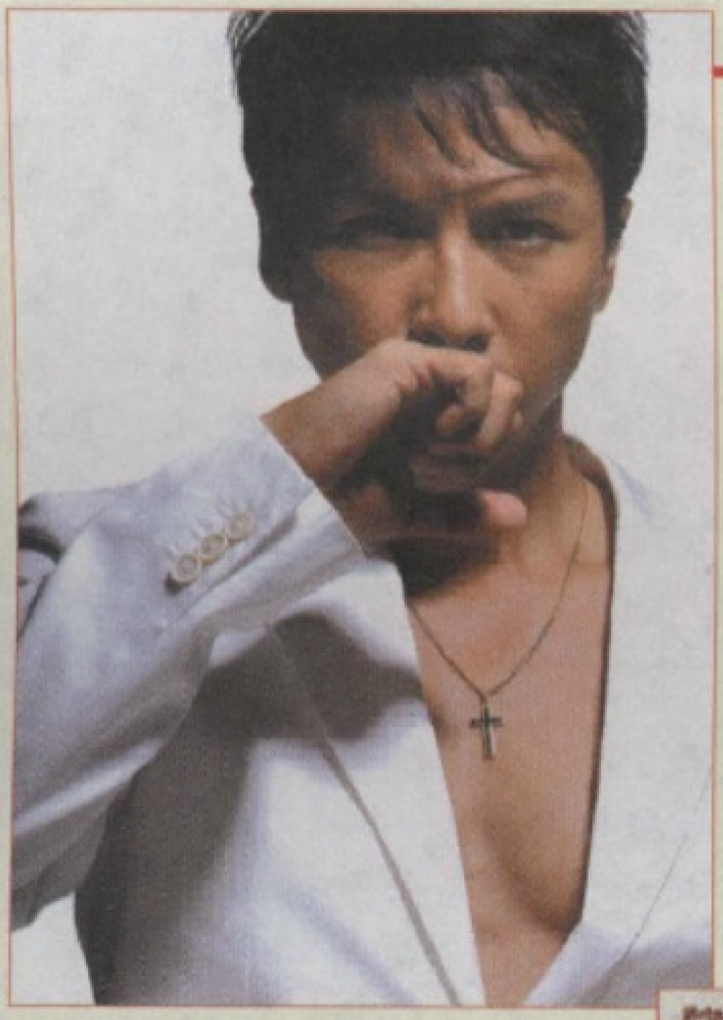
双周回眸

关键词：七剑



徐克执导的《七剑》终于在7月向全亚洲的影迷揭开了神秘面纱，虽然评价褒贬不一，但《七剑》无疑是暑期除了《头文字D》之外的又一热点话题。巧合的是，许多网络游戏也在此时借“七剑”的名头展示自己。《丝路传说》以此为名推出了“《丝路》暗藏七剑玄机”的消息，这七柄剑在《丝路传说》中对应不同等级的玩家，正好借“七剑”之名展示游戏的武器系统。《海天英雄传》也推出了最新的“七剑”版，“以七柄惊现江湖的旷世绝剑，引发全新游戏剧情……化‘七剑’为信念，再创侠客梦幻时代。”相比之下，电影《七剑》的衍生产品之一、由韩国 Taewool 制作的网络游戏《七剑》还显得有些虚无缥缈。虽然已经有消息说这款游戏会在年底与玩家见面，但到目前为止，还未看到任何游戏本身的相关报道。

人物：甄子丹



金山公司卖了个关子，在宣布即将签约《剑侠情缘 Online II》代言人的消息几天后，终于确认这位神秘代言人就是曾出演《英雄》《七剑》等电影、最近演艺事业重新回到高峰的功夫明星甄子丹。此前，金山已经透露代言人将在成龙、李连杰和甄子丹三人之间产生。金山公司于8月10日在北京长城饭店举行甄子丹形象代言人签约会。据金山市场人员透露，此次代言费用之高在该公司是史无前例的。这同时印证了，网游代言已经成为各路演艺明星继广告之后的又一生财捷径。做网游请代言人似乎已经成为行业的必然准则。

图片：西山居十年

“砺剑十年指江山，纵横江湖西山情”。金山公司西山居工作室迎来了自己的十周岁生日。在西山居十周年庆典活动中，我们拍下了这张所有西山居游戏的大合照。从早期的《决战朝鲜》《中国民航》到如今广为人知的《剑侠情缘网络版》，十年见证了一个公司的兴起，也见证了多少人游戏青春的飘然散去。

数字：61%

最新公布的财报显示，Vivendi Universal Games今年上半年的总收入达到了创纪录的2.38亿欧元，比去年同期上涨了61%。其中第二季度的总收入为1.25亿欧元，比去年同期高出76%。增长迅速的最主要来源就是著名的网络游戏《魔兽世界》。《魔兽世界》已经成功地在欧洲、韩国以及中国进入商业运营，在北美、欧洲以及韩国拥有200万玩家，累计已经有超过350万付费玩家。

新作：《英雄无敌 Online》

日前，天晴数码娱乐董事长刘德建在接受我国台湾省媒体访问时表示，《英雄无敌 Online》预定年底在大陆开始公测。此外他还表示，天晴数码预计18个月以内在美国纳斯达克上市。身兼《英雄无敌 Online》主策划的刘德建表示，游戏开发已接近一年，游戏的总体策划已接近完成，其它的开发工作已完成约50%，预计八九月份可以在公司内部进行第一版测试，年底可望在中国大陆地区进行公测。

声音：韩国网游失去垄断地位

据韩国媒体报道，随着中国本土游戏厂家的逐渐成熟，韩国网游在华的垄断地位已经一去不复返。报道指出，目前韩国产网游中只有《泡泡堂》和《天堂 II》能够在中国热门网游排行榜上名列前茅，中国本土网游厂商和欧美厂商开始占据网游榜的第一阵营。据韩国官方统计，韩国游戏在中国的市场占有率已经由51.4%减少到30%，第三届ChinaJoy上韩国参展游戏的比重也比去年少。

■海外

韩国开发格斗网游《拳豪》

韩国一家新成立不久的游戏开发商 Rapid & Dynamic Games 近日宣布正在开发一款叫作《拳豪》的格斗题材网络游戏。

与一般格斗游戏相比，这款游戏除了添加网络对战要素外，还具备 RPG 的成长模式。游戏中共有太极拳、八极拳、跆拳道、泰拳4种流派，玩家可以从这几个流派中创造一名角色，并持续使用，随着角色的成长，可以装饰人物的头部、身体、手、脚等各个部位，创造出独一无二的角色。这款游戏预计将于10月份开始公开测试。

■国内

斯普软件发布《三毛欢乐派》

今年是张乐平先生创作的著名漫画形象三毛诞生70周年，7月29日，成都娇子音乐厅举行了一场“‘三毛诞辰70周年’纪念活动暨大型3D网络游戏《三毛欢乐派》发布会”。张乐平先生的家人和电影《三毛流浪记》中三毛的扮演者王龙基先生到场为此次活动助兴。会上播放了网络游戏《三毛欢乐派》的游戏动画演示。这款游戏采用斯普软件自主研发的3D引擎进行开发，游戏一改以往三毛的悲剧形象，玩家将扮演三毛从地球出发，开始宇宙探险之旅。游戏将太阳系九大行星设计成游戏场景，每个星球上都有不同的社区环境和单独存在的游戏要素。

tom.com免费运营《雷霆战队II》

tom.com近日宣布即将推出《雷霆战队》的升级版《雷霆战队II》。新版游戏将新增五大功能：新的练习模式（射击竞赛和打机器人模式）、新的对抗地图、新武器（穿甲弹、MP351冲锋枪、雷达、无线电制导等）、新的装备购买系统和新的战队背标管理系统。据悉，8月10日《雷霆战队》服务器已经全部关闭，并于次日开始《雷霆战队II》的全面公开测试，这款游戏仍旧将免费运营。

■网游新动态

○《**傲世Online**》于8月5日开始第二次技术内测，此前游戏已经进行了一次为期40天的技术内测。

○金山《**剑侠情缘网络版**》的第三部资料片已经正式定名为《情义江湖》。

○《**天骄II**》即将更新1.15版《缘牵七夕》，开放结婚、师徒、变性等系统。

○北京八八信息科技8月8日宣布，其旗下的3D武侠网游《**江湖Online**》将永久免费运营。

○由山东聚丰网络运营的网络游戏《**英雄Online**》于8月8日8时8分8秒开始封闭测试。

○《**轩辕II——飞天历险**》于8月9日结束了为期一个月的限量内测，玩家可以下载新版客户端，参与下一次的“终极内测”。

○第九城市8月9日将中国大陆地区的《**魔兽世界**》更新到1.6.1版，开放了“黑翼之巢”高级副本、调整了若干职业的平衡性，此次更新后，中国大陆地区的《魔兽世界》版本已经和美服同步。

○第九城市的《**快乐西游**》于8月3日～9日进行了压力测试，并定于8月18日开始全面公开测试。

○由悠游网运营的《**三国群英传Online**》已经结束封测，并定于8月12日开始内测。

○《**梦幻国度**》定于8月19日推出1.3版《恋爱世纪》，增加若干与恋爱相关的任务和玩法。

○北京游戏橘子运营的《**无尽的任务II东方版**》定于8月23日开始公开测试。

中国台湾省网络游戏排行榜

截至2005年7月下旬

1	新绝代双骄Online——幸福攻城计划
2	无尽的任务II东方版
3	洛奇
4	魔力宝贝4.0——天界骑士与星咏歌姬
5	信长之野望Online
6	枫之谷
7	RF Online——蜕变
8	天外Online——练练疯神
9	轩辕II——飞天历险
10	希望Online Reload～浴火竞技场

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站

韩国网络游戏排行榜

1	Yogurting
2	热血江湖
3	洛奇
4	天堂II
5	英雄Online
6	Free Style
7	九龙争霸
8	天堂
9	魔兽世界
10	君主

资料来源：韩国Rankey网站

云网销售风云榜

截至2005年7月下旬

1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	魔兽世界游戏卡
3	17game一卡通（热血江湖/决战）
4	金山一卡通充值（剑侠/封神）
5	天堂一卡通（天堂II）
6	网星（魔力/轩辕剑）直充
7	CT飚车游戏卡
8	盛大网络游戏卡
9	搜狐游戏卡（刀剑Online）
10	华义WGS游戏卡

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

记一款游戏的“死亡”
关于《魔界》暂停开发的前前后后

■本刊记者 大漠小虾

7月5日，记者第一次见到葛斌斌这位敦实的温州男人。这一天，葛斌斌特意来到编辑部，给我们演示了金酷软件开发中的网络游戏《魔界》。他拒绝了我们给他提供的网络接口，执意要用他的无线网卡来演示一款视频聊天网游的可靠性。尝试了几次之后，葛斌斌的笔记本电脑终于通过无线网卡连上了服务器，游戏屏幕的右上方打开了一个小窗口，通过稳定的数据传输，我们目睹了远在上海的金酷软件工作间里的情景。看到图像传输十分流畅，葛斌斌十分高兴，因为这是他们这款游戏最令人眼前一亮的特点——世界上首款可以进行即时视频聊天的网络游戏。

金酷软件的负责人葛斌斌

那个时候我们已经了解到，葛斌斌来北京的主要目的并不是为媒体演示他们的作品，他此行有一个十分现实、也是攸关生死的目的，那就是为《魔界》寻求新的投资商。尽管如此，当半个月后金酷软件发布一纸声明时，我们仍然感到有些意外。

停摆

7月18日，各大游戏网站上都刊出一份《金酷软件关于〈魔界〉暂停开发的声明》，声明中说：“感谢广大用户、各媒体以及关心《魔界》的人对我们的一贯支持与激励，因为金酷软件开发资金的枯竭，今天我们非常沉重地宣布，《魔界》暂时停止开发，在这里我们向对我们抱有期望的人们说声抱歉。在《魔界》停止开发后，我们将在后续的日子里继续寻找投资人，希望看好《魔界》的公司或者个人能够继续支持《魔界》开发……（如果有公司或个人）对《魔界》有投资、收购、合并、加盟等合作意向，请联系金酷软件负责人……”

记者在看到声明后第一时间联系到了葛斌斌本人，他向我们确认：目前《魔界》的开发的确已经暂时中止，所有参与项目开发的员工已经解散，自谋出路。虽然在国内，因为各种原因而胎死腹中的网游不在少数，但是像《魔界》这样一个具有鲜明特点，而且已经从3月份开始进行了4个月左右封测的网游暂停开发，仍旧引起了记者的兴趣。和许多因为技术原因无法展开公测和收费运营的游戏不同，《魔界》给人的印象是各方面开发都较为成熟。葛斌斌向我们强调，这款游戏并不像外界想象的那样，是视频聊天技术成为游戏的瓶颈。相反，由于游戏的开发班底此前致力于视频聊天软件的开发，因此视频聊天所涉及到的数据传输不会给服务器造成额外负担。葛斌斌同时告诉我们，尽管这是一款类似“大菠萝”的网游，但和一些粗糙的网游不同，“我们在细节设计上做了大量的工作，无论是装备的数量、还是人物的属性、配点都做得极为细致，甚至有同行不理解，我们为什么要为一款网络游戏设计这么丰富的元素”。

《魔界》主程序和项目负责人葛斌虎

游戏内的视频聊天效果

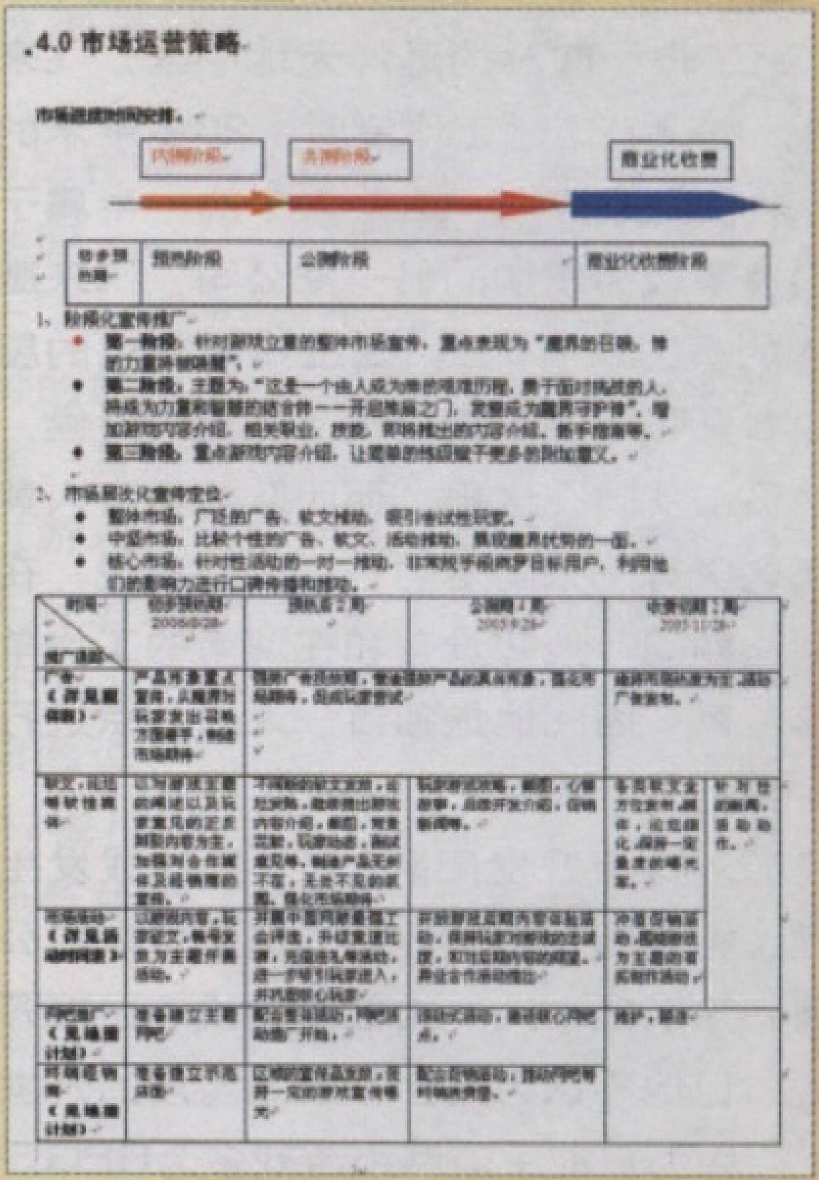
2004年底，《魔界》正在有条不紊地进行开发

2D图像引擎是《魔界》不受青睐的原因

关键词：钱

游戏没有问题，影响到这款游戏前途的似乎就只剩下钱。或许葛斌斌这款游戏在开发之初就为今天的停摆埋下了伏笔。和许多游戏开发者在吸引到投资之前，只是谨慎地进行游戏策划和最基础的开发不同，葛斌斌完全是用自己的钱挺过了游戏开发到封测的全过程。他告诉记者，《魔界》的开发前后将近两年，用的全部是他自己的钱，有150万左右，在资金紧张的时刻，他甚至想过出卖自己的房产，换取现金。而且和许多开发团队不太一样，《魔界》开发团队有一点"家族"的味道，葛斌斌本人担任金酷软件的负责人、游戏策划等多个角色，而他的弟弟葛斌虎是《魔界》的主程序和项目负责人。这看上去和类似没有投资支持的三人开发组没有本质上的区别。这样的人员架构和资金来源，似乎从一开始就决定了游戏开发始终在资金告罄的阴影下进行。项目进入深入开发后，金酷软件的人员有所扩张，资金问题也变得更为明显。葛斌斌很早就意识到了这个问题，他说："我们研发受到资金阻碍从今年年初就出现了，在没有后续资金的前提下，所有开发的进度以及人员安排都受影响，也造成后期研发进度拖延。后来我们在5月份得到几位金融界朋友帮助，正式对外进行融资。"

葛斌斌说，寻找投资也很有乐趣，能认识很多人，自己对融资也有了进一步的了解。"这几个月我们接触到了国内外一些知名融资公司，他们对《魔界》的视聊模式以及一些创意也比较感兴趣，但由于目前国内网游大环境的影响，所以各投资商也比较谨慎。"另外，融资没有成功的关键在于，投资方希望使用最新的3D引擎技术制作游戏，而《魔界》因为考虑到国内用户的实际情况而采用了2D引擎开发。同时，金酷软件现在还处于开发期，没有现金流的产生以及足够说明问题的用户数量，导致投资方不敢立即出手。


4.0 市场运营策略

商业化收费

《魔界》这份给投资者看的计划书落款是7月13日，5天后《魔界》暂停开发

路在何方？

颇具讽刺意味的是，在《魔界》寻找投资的过程中，没有人对他们的视聊技术产生过怀疑。《魔界》暂停开发后，其中一组封闭测试服务器仍照常开放，在游戏前途未卜的情况下，每天仍有约1800人平均在线。葛斌斌始终认为，对于游戏内置视频聊天，玩家还是非常支持的。一个是源于新鲜感，另外也给游戏带来了真正意义上的"互动娱乐"。他为此感叹，这么火热的一款游戏怎么会没有人青睐呢？

记者手上有一份金酷软件提供的《〈魔界〉市场运营计划书》，这份计划书详细罗列了游戏公测到预计11月28日收费之间的工作计划和资金支出状况，根据这份计划书，游戏这段时期的开发和推广活动需要200万左右的资金支持。但这一切现在都成了不可能的计划。在7月18日声明之后金酷软件员工已经全部解散，只有主创人员还在等待，有意继续进行《魔界》的工作。葛斌斌说，这是因为他不希望在完全没有能力支付员工工资和日常费用的情况下还继续坚持。"我们这样关闭没有对员工造成一分钱的工资拖欠，也算关闭得比较圆满。"

也许再咬牙坚持一段时间就会柳暗花明？还是金酷软件意识到争取到投资的可能性已经很小呢？葛斌斌说，在暂停开发的声明发布后，他还和几家有意向的投资商在谈，但游戏是个高风险的行业，他们都持观望态度。因此他觉得现在吸引投资的可能性不大。如果可能，他计划把《魔界》的项目带到其他游戏公司继续开发，"这样也能对我们现在的用户有一个完美的交待"。"如果《魔界》不能继续开发下去的话，我也还是希望在游戏公司任职，做一些市场策划方面的工作，毕竟游戏是我一生的理想。"葛斌斌最后说。

在本刊年初对金酷软件的报道文章中，有这样一段话："……那些位于产业上游的企业正在高谈他们的使命感和公司的长远规划。然而，我们却一次次忽略了那些没有话语权的沉默耕耘者，所以采访上海游戏小组也是一次洗涤心灵、充满责任感的行程。和这个产业中所有的人一样，我们盼望着优秀的国产网络游戏，如同上海冬天的早晨，盼望那久违的阳光。"说实话，我们对金酷软件暂停开发《魔界》的关注也许没有什么特别，在每年众多投入开发的网络游戏中，最终倒下的不在少数。但是仔细体会上面的这段话，我们又从如今的网游产业中感受到太多的无奈。这份无奈，也许只有这个行业的从业者可以真正体会到。

飞来鹰，飞向何方？

■本刊记者 Littlewing 大漠小虾

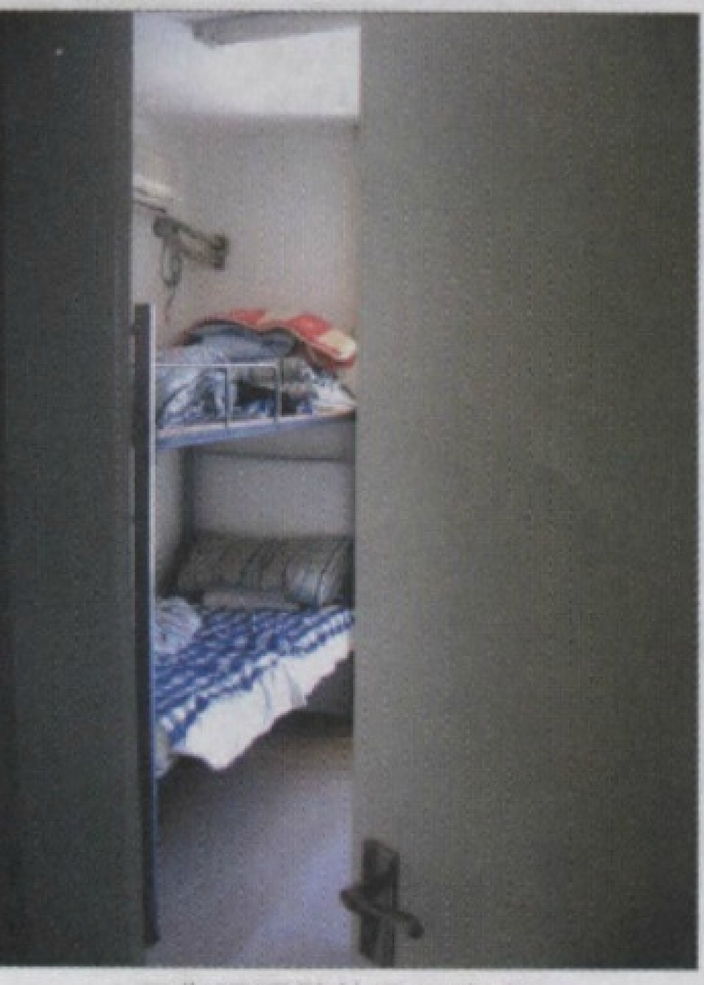
这个房间的一侧就是飞来鹰的全部人员

在诸多游戏类型中，飞行模拟一直是最为冷门的一个。虽然大家都在说，微软的飞行模拟游戏可以用于训练飞行员，或者飞行模拟属于专业玩家，似乎那是一种游戏高手的象征，但当大多数玩家面对键盘上每一个键都有一个以上功能的复杂操作时，可能很快就会把它们抛到一边。那么，开发一款飞行模拟题材的网络游戏，这可能么？——黄海和他的飞来鹰工作室正在进行尝试。

6人团队，谋划《海空战》

说起来是个巧合，记者是在为《大众软件》200期进行国产游戏开发团队回访时，从专业从事游戏引擎开发的涂鸦软件那里得知飞来鹰的存在的。和每一个听说他们的人一样，是一种强烈的好奇心驱使记者前去这个独辟蹊径的开发团队探营。记者按照约定来到了位于四惠的远洋天地小区，飞来鹰工作室就坐落在这里的一处民宅中，当记者走进工作室时，20多平米的房间中，有十几名员工正在工作。后来我们才得知，这些人中的一半属于与他们关系较为密切的另一家公司，飞来鹰工作室的员工仅有6名。在工作间旁边的屋子里放着几张双层的简易床，加班的时候，公司的员工就睡在这里，而团队的负责人黄海则在这里有一张固定的床铺。黄海说，在游戏制作期间，他并没有和在河南的工作单位脱离关系，因此他是独自一人来北京进行游戏开发的。

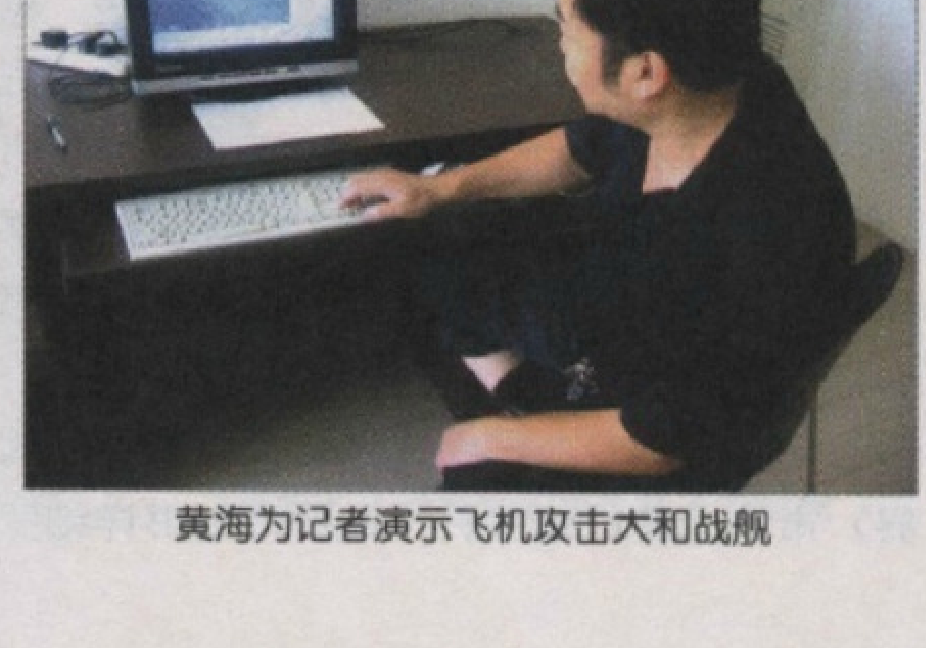
黄海向记者讲述他开发飞行模拟游戏的经历


工作间隔壁的员工宿舍

我们对这个开发团队6个人的组成发生了兴趣。据黄海介绍，他们的员工多来自公开招聘，除了他本人，其他人均没有游戏开发经验，但他不认为这会影响到游戏的开发进度。"因为目前主流网络游戏多为RPG，策划是一个团队的核心。"黄海说，"而我们正在开发的游戏《海空战》（内部简称，游戏未定名）强调的是武器系统的设定和战斗场面的真实，所以并没有特别要求员工具有游戏开发经验。"那黄海为什么会尝试开发飞行模拟类的网络游戏呢？没有同类产品竞争、独占市场是原因之一，而最重要的原因，就要从黄海大学毕业时说起了。

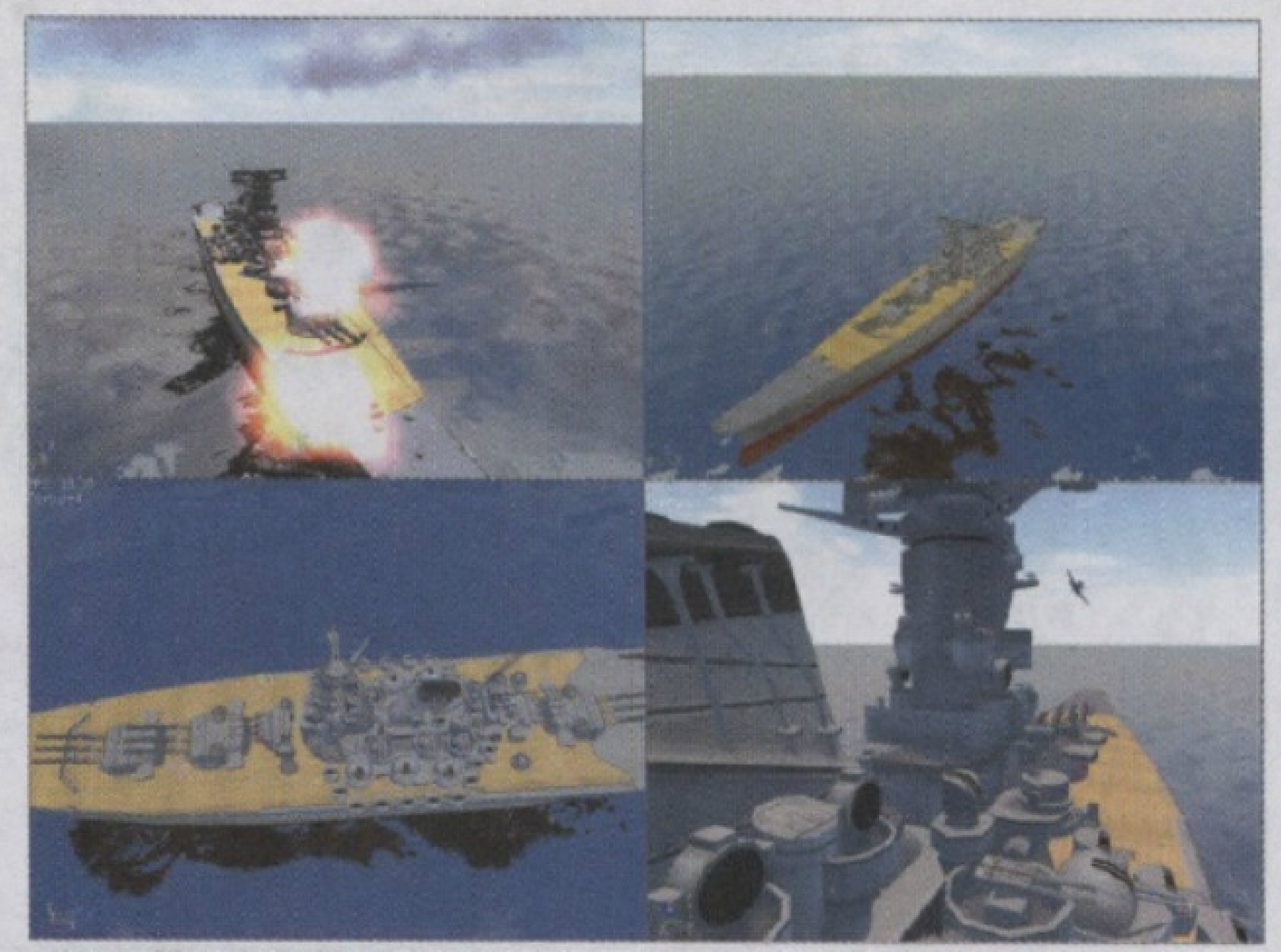
黄海：飞行模拟发烧友

黄海说，他本人是一名狂热的军事航空发烧友，同时也是狂热的飞行模拟游戏玩家。1992年，他拿到北京航空航天大学的硕士学位后，开始从事航空虚拟现实技术的应用研究。从此，事业和爱好紧密结合在了一起。当时，国内并没有真正的飞行模拟类游戏，于是，黄海打算自己开发一款飞行游戏。没想到游戏一做就是8年，2000年，完全由黄海自主开发的《鹰击长空》完成了，黄海把它放到了互联网上，这个仅有600多kB的游戏，被许


黄海为记者演示飞机攻击大和战舰

多网友下载试玩，而且获得了好评。在挑剔的飞行模拟玩家口中获得赞扬，对于一个独立开发的游戏来说，是相当不容易的。黄海还为《鹰击长空》撰写了一份极为详细的说明文档，详细叙述游戏的操作方法，包括键盘说明、目标AI说明、飞行技巧、近距格斗方法和技巧、躲避导弹方法和技巧、双机协同、仪表理解等，其专业程度，就连一些飞行模拟的老玩家也赞叹不已。用黄海的话说，他就是把航空虚拟现实技术移植到个人电脑上，实现逼真的飞行动力学模拟、武器模拟和火力控制系统模拟。

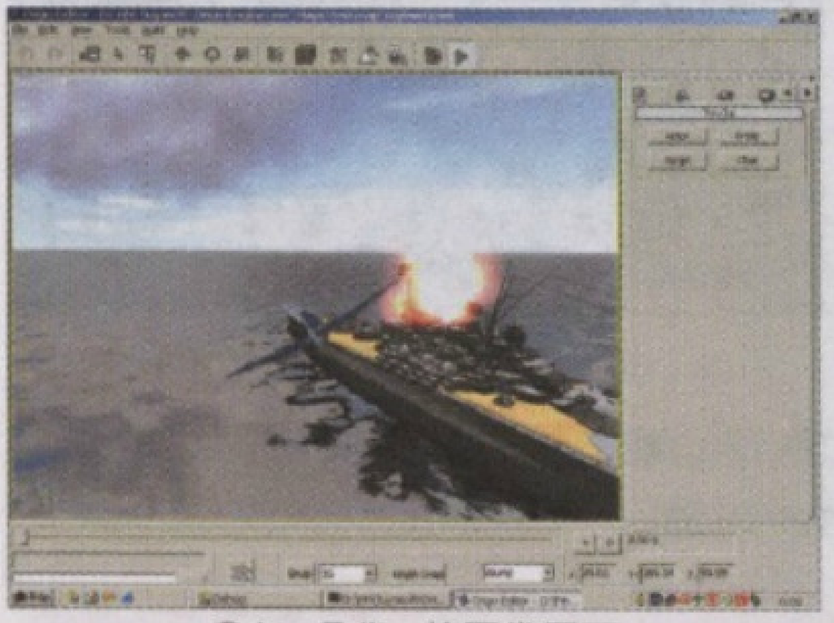
当时，国内唯一接近飞行模拟的游戏是由金盘公司制作、清华大学光盘中心出版的《八一战鹰》，但是武器系统简单，飞行动力学不够真实，不能反映现代空战的丰富多彩。所以，在说明文档的最后，黄海表达了自己的理想，就是开发出能展现现代空战感觉的飞行战斗游戏。于是，在寻找到投资之后，黄海决定将这一梦想变为现实。



Origo引擎下的场景表现显然要好一些，但最重要的是要体现出飞行模拟游戏的操作感

飞行模拟，还是射击？

开发人员正在利用Origo Editor进行3D制作



Origo Editor的开发界面

飞来鹰自己的引擎，3D效果较为简单

《海空战》的项目在2004年夏天启动，至今游戏开发已经进行了一年多时间，目前完成度约为80%，并计划在近两月进行内部测试。游戏的背景设定在二战时期，玩家除了可以使用二战期间的多种飞机进行空中对决外，也可以联手攻击敌人的战舰。黄海的设想是，除了玩家对玩家的战斗之外，玩家还可以与游戏GM扮演的空中力量和海军舰队进行较量。黄海说，今年ChinaJoy上，游戏在涂鸦软件的展台上展出时，曾受到许多日本参展人员和观众的关注，因为游戏中出现的大和战舰曾是他们军力的标志。或许他们不知道，大和舰在游戏中，将是所有玩家攻击和轰炸的目标。

黄海在电脑上为记者演示了其中一张地图上的战斗场面。记者亲身试飞了一下，感觉飞机在转弯、翻滚和爬升时的感觉相当真实，但是上手比较困难。黄海说，上手困难也是许多试玩过游戏的人的普遍反应，为此操作将在今后进一步简化。那简化的操作会不会让玩家觉得游戏不够专业呢？黄海说，作为网络游戏，采用传统飞行模拟游戏的方式肯定是不行的，他希望将《海空战》设计成一款“射击游戏”，这样才能吸引最基本的玩家。但是一旦切换到机舱内的视角，繁多的飞机仪表还是让记者有些头晕，如何在专业和简洁之间寻求平衡的确是个难题。

我们对飞来鹰的兴趣也缘于他们使用了涂鸦软件开发的Origo引擎。黄海承认，这一引擎比飞来鹰自己写的引擎在画面表现力上更强。从两个引擎的对比演示来看，Origo引擎下的水面、爆炸等效果显得更为出色。这样，他们也乐于脱离引擎开发，将精力专注于游戏本身。由于飞来鹰是5月份才决定使用Origo引擎的，目前基于新引擎的开发还在进行中。

从飞来鹰（Flying的谐音）这个名字，我们不难看出黄海对制作飞行模拟类游戏的执著。然而，当记者问到黄海是否对网络游戏市场有所了解，是否调查过网络游戏玩家喜欢什么样的飞行游戏时，黄海没有作出正面回答。甚至，黄海没有明确向记者袒露这款在线飞行模拟游戏有什么具体的游戏模式，以及究竟用什么去吸引核心玩家之外的飞行模拟爱好者。也许这不便透露，也许他还在思索。飞来鹰工作室是一个纯粹进行游戏开发的小组，他们没有进行人员扩张、没有市场人员，似乎也不太喜欢和媒体接触。或许，专心开发是开发团队踏实作风的体现，但是从开发小组工作的氛围来看，记者却很难体会到那种游戏开发团队普遍具有的激情和雄心。飞来鹰到底能否真的起飞？这一切目前我们无法回答。P

团队名称	飞来鹰
游戏名称	未定
项目负责人	黄海
产品特色	独树一帜的国产飞行模拟网络游戏
联系方式	hh819@tom.com

■类型：在线角色扮演 ■制作：CJ Internet ■运营：新浪iGame
■游戏状态：7月5日公测 ■官方网站：http://yecai.sina.com.cn

《野菜部落》夏日“互动卡通”

■北京 小罗

很久很久以前，在宁静美丽的乡间有一座绿油油的菜园子。一个可爱的洋葱头错误地出生在白菜园里，随着年龄的增长，他因为长出了与众不同的嫩芽而遭到白菜们的排挤。为了找寻自己原本真正的身份，洋葱头和热心的朋友粪君、漂亮的大蒜MM钟儿一起踏上了未知的旅途……这就是新浪iGame正在公测的一款风趣、可爱的网络游戏《野菜部落》的背景故事。

偶尔打怪，也很搞笑

可爱的卡通角色

《野菜部落》的主角是一群叫作“空雅”的小精灵，它们的原型是各种野菜和食品，经过设计者的描绘，让人看了垂涎三尺，又可爱到不舍得吃。故事中提供了男女共12个角色。她们是：大头菜空雅，蛋黄空雅，水芹菜空雅，豆腐空雅，大葱空雅，大蒜空雅；还有他们：洋葱空雅，饭团空雅，萝卜空雅，鸡蛋空雅，泡菜空雅，辣椒空雅。《野菜部落》主题更多的是要突出对大自然的拯救，即使偶尔消灭一些怪兽，可爱的空雅宝宝也表现得很顽皮。玩家在玩《野菜部落》的过程中，很大一部分的乐趣来自于“空雅”们丰富多样的动作。除了一些基本的动作外，还有一些其他网游所没有的搞笑动作，如拿个大锤子将其他玩家砸扁等等。

造型各异的卡通宠物

丰富的宠物系统

《野菜部落》中有着丰富的宠物系统。可爱的空雅们养的宠物绝对比空雅们更可爱。这些可爱的小家伙们会十分认真地帮主人完成任务，是可以绝对信任的朋友。玩家可以在游戏中拥有各种各样可爱的宠物，还可以把两个宠物合并，随机得到一个新的宠物，说不定还可以给玩家带来意外惊喜呢。

超炫的变身系统

孙悟空有72变，空雅宝宝们则有多达200多种超级可爱、功能各异的变身魔法。这就是《野菜部落》最好玩的魔法系统，也是《野菜部落》特别吸引人的一大特色。大部分变身的形态都是日常的家务用品，比如手纸、平底锅、火柴，还有一小部分则是妙趣横生、异想天开的产物。它们功能各异：有的可以加快进食速度，有的可以增强战斗效率，有的则能加快移动能力，都相当实用，最重要的是为玩家提供了无穷的乐趣。

看我72变！

益智的智力问答

你的学识够渊博吗？要是你足够自信的话，那就准备好接受挑战吧。在《野菜部落》中，经常会出现穿插于游戏各个环节的限时智力问答游戏，你要随时小心一个头戴尖顶礼帽、抱着一本百科全书的小巫师“嗖”地飞出来，用五花八门、千奇百怪的问题来刁难你。问题内容上至天文、下至地理无所不包，有些还十分古怪。但是智力问答也可以让玩家通过游戏来放松紧绷了一整天的大脑，这也有别于其他游戏中无聊的打打杀杀、砍怪练级。

寓教于乐的智力问答

■类型：在线策略 ■制作：盛大网络 ■运营：盛大网络

■游戏状态：限量注册测试 ■官方网站：http://3ghero.poptang.com

《三国豪侠传》三国策略游戏新篇

■上海 左翼齐飞

欧洲有中世纪，日本有战国，中国则有三国。随着目前网络游戏中三国题材游戏的大面积出现，盛大也开始闯荡这个被无数开发商眷顾过的“神之禁区”，在这个炎热的夏天为我们带来了一丝清凉——《三国豪侠传》。虽然很多人对盛大的名头总有微词，可只要是盛大推出的游戏必定有其吸引人的地方。就让我们来看看《三国豪侠传》有什么过人之处吧。

故事背景

虽然游戏背景设置在三国时代，但事实上将它理解为发生在一个平行于三国的自由纷争的大陆比较合适。在这里，每一座城池都简化为一片战场的代言符号，你可以随意登陆任意城市开始你的戎马生涯。由于登录界面带有浓重的盛大气息，早已熟悉了《泡泡堂》等游戏的玩家就可以快速上手。另外，虽然游戏的故事提到自由纷争，可事实上看着游戏中景色的缤纷烂漫和超级可爱的3D Q版小兵骑着玩具马左冲右突，可能大家一点也不会因沉迷于每天机械的打怪练级而感到枯燥乏味。

“回合策略”是游戏的一大特点

自己的营地，自己去建设

回合策略

“网络回合策略类游戏”，这是盛大对这款游戏的定义。既然身为“回合策略游戏”，玩家所扮演的就将是身在后方大营中的将领，而所要做的，就是指挥玩家所雇佣的小兵在战场上取得胜利。作为最早出现的MMOSLG的一员，游戏更是包含了传统SLG的经典要素。

一、丰富的兵种配置。步兵、弓兵、骑兵、谋士四大兵系相辅相成，除去新开放的谋士目前只有单线升级以外，其他每个兵种都有两条转职线路，而玩家所雇佣的小兵在每场战斗取得经验之后还可以习得更高级别的特技。兵种的多样化使得对各种类型士兵的取舍成了每场战斗前必须注意的部分，怎样搭配自己的士兵，使得每个兵种能够在战斗中发挥最大的效力也成为回合战斗的精髓。

升帐点兵，谁跟我上？

我军获胜

二、完善的装备和宝物系统。别以为小兵只要打打杀杀就可以了。在战斗中，玩家除了获得经验之外，同时也会获得一定数量的金钱来满足自己给士兵穿金戴银的欲望，每个兵种所特有的武器和防具能够提供的效果也各式各样，怎样在不同的场合中给自己的部队带上最合适的给养也成了身为幕后指挥的玩家必修的课程。

三、有益的建设和培养系统。每位玩家在游戏中都将具有各自独有的一块军队营地，当获得了足够的金钱之后，玩家就可以升级自己的各种建筑，以便于达到购买道具、训练士兵等不同的目的。而修炼场景的存在也给了玩家们平时努力训练、试验新战术的地方。新加入的军帽系统更是给了玩家们争取每场战斗胜利的动力，华丽的将军帽可不容易得到哦。

战斗场景

游戏的各个城池中都充满了不同的战斗场景，发起战斗的一方可以确定每场战斗中参战士兵的多少以及每回合限定时间的长短。而基于强大的游戏引擎，游戏在战斗中的表现可以说相当出色，大漠、雪地、平原、山丘，Q版的小兵驰骋其上无不显得相得益彰。每个兵种在不同场景中使用不同的必杀技也会有效果上的不同。

运用你的智谋，看着自己的谋士在危机关头扭转乾坤实在是振奋人心。对于这款首批获得文化部“未成年人推荐游戏”称号的作品来说，我们有理由相信它是值得期待的。P

■类型：在线角色扮演 ■制作：Joymax ■运营：世模科技
■游戏状态：9月份公测 ■官方网站：http://www.srocn.com

《丝路传说》三大系职业修炼心得

■北京 花花香少

风萧萧兮易水寒，壮士一去兮不复返。神秘的丝绸之路不仅蕴涵着迷人的财富，同时也暗藏了刀光剑影，一个大意就可能在顷刻之间由家财万贯变得身无分文。怎样才能在《丝路传说》更好地生存？笔者在这里对游戏的职业进行分析，希望给各位玩家一些帮助。

职业与装备的搭配

首先，这里所说的职业并非官方所指的三大职业，而是我们更加熟悉的武道之路。在《丝路传说》中一个真正的高手并非像小说中那样十八般兵器样样精通，而是专精于一门武学。除了选择适合自己的武道之路，同时也要注意适当的装备搭配，才能达到事半功倍的效果。简单说来，《丝路传说》因为武器的不同大致可以分为三种职业体系，分别是以短兵器为主的近战系、长兵器为主的狂战系以及远程武器为主的远攻系。

近战系可以使用单手武器与盾牌，为了能更好地体现其防御特色，笔者推荐各位选择防御力较高的“重甲”作为搭配。

如何培养角色，对游戏内行动的成败大有影响

狂战系使用长兵器，物理攻击能力比较可观，因为也属于近身作战，防御是不可少的，但是为了能在有限条件下尽量多使用技能搭配实现其物理攻击强的特色，笔者推荐大家选择“轻甲”作为搭配。

远攻系以弓和箭为生，在战斗中的目的就是要在敌人近身前取胜，因此自身防御能力已经被忽略。远攻系因为物理攻击能力不强，所以选择魔法攻击，为了能够节省对魔法的消耗，笔者推荐以拥有提高速度20%、降低魔法消耗20%效果的“道服”作为搭配。

职业与属性点搭配

在《丝路传说》中可选的属性只有“力量”与“智力”两项，虽说对玩家的发展方向有点限制，不过也降低了游戏的复杂性，玩家们可以把更多的时间放到享受游戏而不是思考如何应付复杂的属性点。“力量”影响到角色的生命值、物理攻击值与物理防御值；“智力”则影响到角色的法力值、魔法攻击值与魔法防御值。要把职业与属性点进行比较完美的搭配也并不是那么简单和随意，其中也存在着一点学问。

近战系偏重于防御，因此对生命值的要求非常高，笔者推荐属性点完全选择力量。这样的属性选择对于魔法技能的使用有所限制，在练级过程中速度要相对慢一点，不过也相对安全一点。

狂战系是完全的战士，很多朋友都喜欢属性选择完全力量，这样的选择由于物理攻击比较高，练级速度不错。不过笔者认为适当地加点智力会比较好，毕竟游戏中的魔法技能对于每个职业来说都不是鸡肋。

远攻系有点舍命陪君子的感觉，生命值少是无奈的选择。属性点选择全智的远攻系玩家不仅练级速度快，而且攻击力也是不容忽视的。

职业与技能的搭配

《丝路传说》中除了有三系职业对应的技能，还有四种特殊属性的辅助技能，因此又把三系职业详细地划分成一些属性职业。不过就像选择装备一样，这四种特殊的属性对三系职业也有着更为恰当的搭配。

近战系比较热门的特殊属性技能选择是“电系”与“火系”。“电系”的技能主要走的是提升速度的路线，同时“电系”技能还有群攻效果。“火系”则是提高攻击的技能，不过笔者觉得这样有点博而不专，没有选择“电系”效果好。

狂战系与近战系一样，“电系”与“火系”的选择比较热门。前期来说选择“电系”技能是最完美的，练级速度最快的。但20级以后选择“火系”技能跑商比较有优势。说白了，“电系”与“火系”的选择就是练级路线或PK路线的选择。

远攻系对辅助技能的选择性比较大，除去以治疗为主的内功心法外，其他三项辅助技能对远攻系来说都不错。在冰、火、电三系辅助技能中，“冰”系辅助技能有令敌人冰冻、减慢速度以及提高防御的效果，相对来说是比较安全的选择。P

■类型：在线角色扮演 ■制作：上海嘉思华 ■运营：上海嘉思华
■游戏状态：8月6日公测 ■官方网站：www.hdwonline.com

《海盗王Online》公测新版介绍

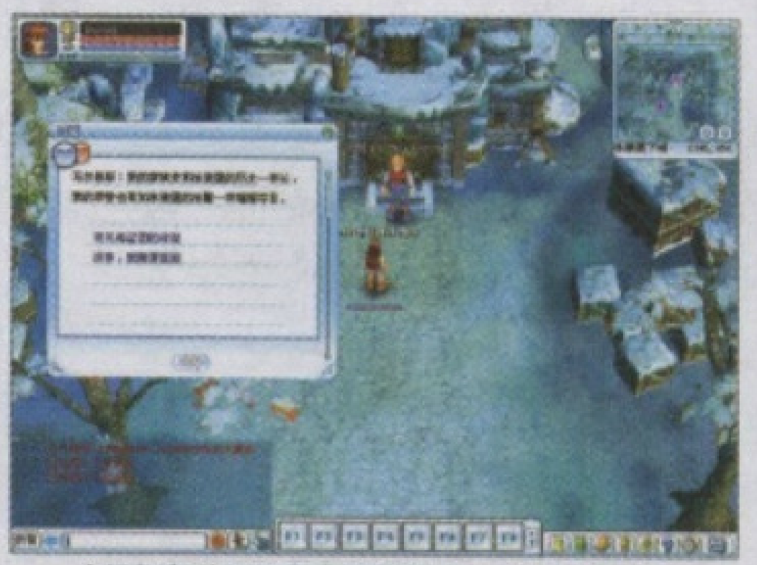
■上海 Clarence

2004年的ChinaJoy，《海盗王Online》从众多新发布的游戏中脱颖而出，夺得最受期待网络游戏奖。在之后将近一年的时间内，游戏经历了从研发、内测、再到游戏性测试的变化，玩家的期待度也一再升高。8月6日，《海盗王Online》将正式开始公测。如果说之前的内测和游戏性测试是《海盗王Online》这艘巨舰在自家港湾内的演习，那么公测则标志着游戏满载期盼正式出航。而在这艘出航的巨舰上将搭载哪些全新的系统呢？

公会系统

冒险路上最值得信赖的是什么？是伙伴！联系伙伴的最佳纽带是什么？是公会！在玩家望眼欲穿的期盼下，《海盗王Online》1.0版将正式开放公会系统。

当然，公会并不是轻易可以组建的，有志于组建公会的玩家必须获得一块叫作“誓言之石”的神秘道具，以此来证明公会伙伴生死与共的信念与公会会长卓越的领导能力。誓言之石是一种闪着奇特光芒的石头。传说它可以开启方舟之门，带领凡人前往天国，不过至今没有人实现这个传说。但是，它所闪耀的光芒却被公认为力量的象征，成为所有公会成立所必需的道具。誓言之石只有少量的Boss级怪物可以掉落，虽然出现率不高，但依旧是所有勇者争夺的目标。


创建海盗公会需要和马尔修斯对话

加入海盗公会只需和戈瓦撒交谈即可

管理新创建的公会

拥有了誓言之石，就等于拥有了半个公会，接下来要做的，便是备好10万海盗币，练到40级之后，去找相关的NPC正式组建公会。

《海盗王Online》中的公会分为两种：海军公会与海盗公会。欲创建海军公会的玩家，可以到雷霆堡寻找海军司令官德斯塔罗；欲创建海盗公会的玩家，则需要到冰狼堡拜访冰狼堡贵族马尔修斯。分别与以上两位对话后，你的公会梦便实现了。

如果玩家的实力还不足以创建公会，你大可以选择加入现有的公会来一起冒险。同样，加入公会也需要找到相应的NPC。想加入海军公会，需携带海军招募传单与海军情报员达隆丹（白银城）对话；加入海盗公会则更为简单，玩家只需要与海盗情报员戈瓦撒（白银城）对话即可，无须携带任何证明。对话过后，玩家便可选择心仪的公会，提交自己的入会申请，并等待公会创始人的批准。需要注意的是，如果玩家之前已经提出过其他入会申请，则必须中止上一个申请才能提交此次的入会申请。

公会管理是一个尽职尽责的公会会长的职责。公会将拥有以下权利和职责：

1.**招收新成员。**公会会长有权批准某位玩家的入会申请，可在公会界面内将提出申请的玩家招募为新公会成员或回绝该申请；

2.**开除旧成员。**会长有权在公会界面内开除与公会理念不合的玩家；

3.**公会解散。**公会会长有权在公会界面内宣布解散公会，但需要输入创建公会时输入的保护密码才能完成。相聚不易，请慎用此功能；

4.**脱离公会。**任意公会成员可以在公会界面内选择脱离公会。

银行系统

每一位玩家都是勇敢的冒险者，每次出航，一定都会满载着一箱又一箱的珍世财宝凯旋而归。但在财富的背后，甜蜜的烦恼却又接踵而至：这么多财宝该往哪搁啊？不用担心，最新开放的银行系统解决了玩家的这个烦恼。

在《海盗王Online》的各个城市中，都会有贴心的银行工作人员为玩家服务。玩家只要找到这些工作人员，左键点击与之对话，选择使用银行即可。使用银行后，玩家可以将物品拖入银行，也可以将银行中的道具拖入个人背包。

当然，《海盗王Online》公测版的特色绝不止以上两点，强化的贸易系统、调整的职业技能、丰富的任务回报，一切的一切，都有待勇敢的玩家在游戏中去发掘。P

■类型：在线音乐演奏 ■制作：O2Media ■运营：久游网
■游戏状态：商业化运营 ■官方网站：http://o2jam.9you.com

《劲乐团》上手指南

■广东 TOTO

刚开始练习有Miss是很正常的

练基本功最好选择难度不高的曲目

大家都知道，玩音乐游戏最重要的是节奏感和手或脚的配合。许多对这类游戏感兴趣的玩家刚开始的时候恰恰很难掌握这方面的技巧。在这里，笔者将写下自己玩《劲乐团》的一些心得，希望给新上手游戏的玩家一些启示。注意，这可真的是“上手”哟。

大家都注意到了，在游戏屏幕的下方有一条红线在不停闪光，这条红线我们称为判定线。当音符掉落到判定线上时敲击相应的Notes，就可以发出相对应的声音，同时视为Hit中的。因此玩《劲乐团》游戏时有两种方法：一个是看判定线，按相应的Notes；另一个是听音乐，按照节奏按Notes。刚开始玩的时候，由于手和眼、脑不能较好协调，需要经过“眼-脑-手”的反应过程，这样如果加上音乐，可能就手忙脚乱了。只有熟悉键位和判定后，形成“眼-手”的快速反应，才能更好地根据节奏来游戏。

基础按键

下面笔者根据不同的Notes情况跟大家说说最基础的按键方法。

按键的一般方法是可以应付最多情况的方法。也就是每次手指都要完成“下落-击键-抬起”3个完整的动作，不能拖泥带水。“下落”需要注意的是：下落时的力度尽量加重，增强节奏感，同时要注意手指下落的角度；“击键”是完成动作的最关键步骤。击键的力度可轻可重，要根据不同情况决定，如果是一般的单键掉落只需要轻点就可以了，如果是多键切换的话就另当别论，有时加重只是为了节奏感更强，此外，击键应尽量使用指尖，如果大家的指甲很长，就要适当清理一下；

把握节奏感是最重要的

成绩不错吧！

“抬起”要尽量轻，以加快动作，保证下一个连续动作能够尽快接上。

总之，这个连续动作是最基本的，良好的按键动作完整而清楚地做出来以后，应该能自己感觉到节奏感在自己把握之中，而旁边的人听见的是很清晰、很有节奏的键盘敲击声。

手腕和手指的配合也很重要。手指要在手腕的配合下活动，也就是说，手腕不能固定在一定的地方，而要带动手指上下摆动。相对而言，手肘则是固定的。这个动作大家可以平时打字时试着悬臂来练习。手指和手腕的良好配合，对玩连击非常有帮助。

游戏姿势

游戏的姿势主要是手和身体的位置。主要是根据大家选择的键位来决定，原则有几个。

1.负责空格的手不能扭曲。由于这是一个7键控制的游戏，注定两只手中至少有一个需要把握4个键位。这里的说法是针对空格派的玩家（也就是使用空格为4号键的玩家）。由于有一个手负责4个键，而且基本上是拇指负责空格键，因而这只手一定不能扭曲，否则十分别扭。

2.选择适合自己的键位。根据个人的喜好可以选择不一样的键位，但是有几个注意的地方：如，键位不能太接近，也不能太远；负责空格的手的键位尽量与空格相近，这样拇指与其他手指更容易配合；部分玩家双手按空格，这个是高级的键位指法，以后对付变态曲目很有用，但是对于新人来说难度太大，尽量不要采用。

3.屏幕角度的选取。笔者认为，屏幕必须是稍微朝后仰，这样比较容易把握判定线。

4.眼睛与屏幕的距离。眼睛和屏幕越远，看的整体效果就越好，更适合速度比较快的曲目。P

■类型：在线角色扮演 ■制作：深圳网域 ■运营：深圳网域
■游戏状态：商业化运营 ■官方网站：http://www.hx2004.com

《华夏Online》赤水攻城战经验谈

■广东 迷茫的西瓜

古语有云：客兵倍而主兵半者，主兵尚能胜于客兵。这从一个侧面反映了在据险而守时，守城方的地理优势。同样，这样的理论在网络游戏的攻城战中也是成立的。自《华夏Online》赤水攻城战正式开放以来，便鲜有攻城方在面对守城氏族时能取得真正意义上的胜利。难道赤水的壁垒真的是无法攻破的吗？答案当然是否定的。俗话说：天时不如地利，地利不如人和。当丧失了地理优势时候，作为攻城方便应该积极地创造人和的优势，而在“人”上取得唯一优势的方法，便是利用赤水攻城战中的氏族联盟系统。

氏族联盟最直接的目的，就是在攻城战中取得人数、即战斗力的优势，以弥补在攻城战中地理位置的不利，只有在取得人数的优势后，才有了攻下赤水关的基础（氏族联盟需要在取得攻城资格后，在赤水城赤水长老处完成联盟）。需要注意的是，最多只能选择两个氏族联盟，所以最好还是选择有实力的兄弟氏族联盟吧。除了拉近实力外，氏族联盟还有一个好处就是能树立多个图腾。这样一来，就可以让氏族成员复活后马上投入战斗，即使图腾被摧毁了，还可以在联盟氏族的图腾处复活，不至于每次死亡后都要完成复活的万里长征，复活点过远自然会变相导致本氏族的实力变弱。

在图腾树立点的选择上，主力攻城氏族的图腾，应该放在比较靠近城门、又不会被守城火力轻易波及到的位置，方便主力攻城氏族能持续对城门施加压力。因为城门并没有想象中那么结实，华南三服攻城的时候笔者在场，城门没几下就被打红了血，如果当时能加把劲，可能半个小时城门就被攻陷了。剩余同盟氏族的图腾暂时不要立，在同盟图腾存在的情况下，氏族成员也可以在图腾处复活，如果攻城图腾血量不多了，便需要一个同盟在稍后的位置立起图腾，保证死去的人能够快速复活。

守城氏族开始战前集结，分配人手，准备背水一战

攻城联盟在图腾前聚集，准备向赤水进发，发起总攻

攻城战打响，城门首当其冲成为第一战场，争夺十分惨烈

城门被破，双方在赤水城内血战

在攻城的安排上，同样要分工明确。同盟氏族的任务并不是主攻城门，而是主力保护攻城图腾，并堵截从城内传送阵出来的敌人，城门前的战场是非常狭窄的，根本排不下很多人，尤其是很多弓箭手的火力都因为前面有人而浪费了。在城外被杀死的守城氏族想出城几乎都是采用传送阵，所以打一段时间之后，就不会再有其他方向冒出来的守城部队。如果能守住传送阵的出口，守城部队就很难展开，人数的优势也无从发挥了。此外，为求万无一失，可以找十几个人守住密道的小桥，一方面不让守城的从密道出来，一方面让守密道的部队不敢轻举妄动。

当这样的对峙最终形成时，守城部队就会陷入被动：密道地形过于狭窄，根本无法突破；传送阵出口被堵，无法有效对进攻城门的攻城氏族形成夹攻。这时，他们仅有的防守力量就是城门之后的法师和城墙上的部队，而这样的杀伤力是相当有限的，并且以牺牲城门血量为前提。在这样的阵势下，城门被攻陷的时间仅仅是看攻城氏族投入到城门方面战士、法师的数量（弓箭手的远程攻击在队友众多的情况下很难施展，还是安排堵传送阵出口的战术比较现实）。城门一旦被攻陷，攻守双方便真正的是人数、实力的比拼了，没有任何可以取巧的地方，如果联盟攻城的人数在此时能保持优势，凭借能快速复活的方法，拿下赤水就相当有希望了。

■类型：在线角色扮演 ■制作：GameHi ■运营：上海百海
■游戏状态：8月底内测 ■官方网站：http://www.dkonline.com.cn

《挑战》新人上手攻略

■北京 MingYuan

一度风行韩国的网络游戏《挑战》以“颠覆性极限动作网游”为口号，力图赋予玩家一种全新的网游体验。这款别具一格的游戏已经引进到国内，现在就让我们一同来游戏中体验一番吧。

人物选择

《挑战》目前开放了4种职业：骑士、魔法师、弓箭手和驱魔师。每种职业有不同的魔法技能和成长方式。游戏中的道具和装备，完全依照对应职业的特色而设置，使游戏人物更加风格化。但遗憾的是，人物的性别和外形都无法自选。让我们先看看他们有什么特点，再来决定选择哪个职业吧。

骑士（Garion Choi）：骑士专精的武器种类对自身攻击形态和攻击距离都会有所影响。由于属性分配的不同，骑士又可以分为力量型和敏捷型。骑士的防御能力和生命力都是最高的，对单一怪物的攻击力也非常可观。

弓箭手（Eva Laiana）：《挑战》中的弓箭手引入了距离的概念，移动中的怪物可以避开弓箭手射出的箭。因此，准确计算箭的速度和距离就极为重要。在距离远的情况下，命中概率就会较低。

魔法师（Siena Otin）：所有职业中，魔法师的体质最虚弱，但攻击力却最强。无论是单体攻击魔法，还是群体攻击魔法，魔法师的优势都无人能及，是游戏后期的主力军。

驱魔师（Romvart Genzo）：他们可以召唤外界生命体中的一些元素来为自己作战，并拥有抗拒恐惧和悲伤的天赋，是个很适合Solo的角色。

成长历程

人物在永恒大陆诞生时，除了系统提供的一把新手武器外一无所有，把武器装备上就可以直接冲出城外杀怪了。怪物等级和玩家等级的差别体现在怪物名字的颜色上：红色表示怪物等级比玩家高不少，白色表示怪物等级和玩家差不多，蓝色表示怪物等级比玩家低，绿色表示怪物等级比玩家低很多。在城堡周围杀魔化蜘蛛练到4级时，可以回去买点新手装备。不过低级装备在杀怪时很容易捡到，而高级装备是非常昂贵的，因此建议不要浪费钱在低级装备上。

驱魔师是Solo的最佳选择

骑士以近身攻击为主

休整完毕后，进入下一张地图找爬行蜥蜴和五毒彩蛛打。5级时所有的职业都有技能学，回城，在地图上的蓝点中寻找自己职业的技能师，购买技能书即可学习。不过，弓箭手和驱魔师学的都是辅助技能，还不能用于杀怪。另外，还可以通过完成技能师交给玩家的任务来获得相应的职业技能书，能省去很大一笔花费。

7级过后，练级速度的差别就开始体现出来了。法师、弓箭手和远程驱魔师都可以远程攻击，越级打怪的能力很强，所以这3个职业的升级速度比靠近身搏斗的骑士快一些。玩家可以自己尝试，只要操作得好，可以将远攻职业越级打怪的优势发挥得淋漓尽致。

游戏心得

有一些窍门和游戏的规则可能并非所有玩家都了解，现罗列在此。

1.游戏中按Tab键可以快速切换武器；

2.角色在昏厥、死亡时，将会损失部分经验值；

3.和许多游戏一样，《挑战》中同样可以将生命和魔法补充药水放在物品快捷栏里，这在实战中非常重要；

4.必须学会赚钱！NPC卖的东西都比较贵，练级的同时别忘了赚钱，否则会遇到等级到了却没钱买技能书的情况。

游戏初期基本的过程就是不断地练级学习。希望大家学会迎接挑战，接受挑战，最后成为挑战中的王者。

■类型：在线体育　■制作：Ntreev Soft　■运营：欢乐数码
■游戏状态：8月1日内测　■官方网站：http://pangya.happydigi.com

PangYa 新手教学详解

■四川 唯一的白开水

读者们可能很久之前就听说过“PangYa”（我国台湾省译为《魔法飞球》）的大名吧？这款在韩国休闲游戏排行榜上名列前茅的卡通体育类游戏，以其淡雅而高贵、简单而又需斗智的特点受到玩家的喜爱。这款迟迟登陆中国的高尔夫球游戏将给我们带来什么样的体验呢？从简约的绿色登录界面进入PangYa后，第一次进入的帐号要为自己的角色设计形象。穿戴一新后，在轻松的音乐中来到游戏大厅，先去“新手教学”里练练基本功吧。

教学模式

“新手教学”有两个通道：教学模式和练习模式。在教学模式下，NPC教官乒乒会耐心为玩家讲解PangYa的一些注意事项。首先要了解的是长距离视角移动方式为Shift+上下方向键，这可让玩家观察场地情况，选择不同的落球点。还有一些其他注意事项，如主要球道、长草区、沙坑的击球力度等。通过介绍，即使从不了解高尔夫运动的玩家也能明白：要让球只停在球道上，远离长草区和沙坑，然后直杀果岭而去。

在了解基础知识后，乒乒教官开始讲解具体操作。首先需要了解的是用Shift+左右方向键选择球棍，不同的球棍击球距离和击球方式都不同：远距离的打击球、中距离的切球、近距离的推球。然后就是正式的击球训练了：在画面的最下方，有一个表示击球力度和距离的能量条。点击能量条下面的开始或者按一下空格键，游标就会往右边移动，然后返回。在能量条黑色的区域内，再按一下空格键确定，就可以明确击球力量的大小。可要眼明手快哦。如果游标能够停在最右边，屏幕上会有明显的音效提示和“MAX”提示字样，表示发挥了球杆最大的打击力量。

当游标移到粉红色的打击标准区时，再次按下空格键就可以开始角色的挥杆了。打击标准区内有一条白线，如果在游标对准白线时按下空格键，会有“PangYa”字样和音乐提示，这样球就会飞到正确的距离和方向；如果偏离白线，球的飞行距离就会有小小的影响。说来虽然话长，其实也就是在适当时刻按3下空格键而已。值得一提的是，在果岭的时候，推球时地面会有方框显示，要特别注意黑色点在方框内的位置，黑色点在哪个方向就表示果岭的坡度向哪个方向倾斜，将球按倾斜程度推向相反的方向，才有机会进洞。

手把手的教学模式，相当体贴

下方就是重要的力度条显示

果岭练习，技术大考验

打出PangYa了！

练习模式

在学完击球基础知识后，可以告别乒乒教官，去练习模式试玩几次。与教学模式不同的是，练习模式里多了一个击球位置的选择，可以通过球棍打击球的不同点使得球落地后向预定的方向旋转，最终达到精确控制落点的目的，这一点在一些有坡度的区域特别有用。练习模式还多了一个风向的标识，远距离的击球会受到风向的影响。不过这种随时变换的风向能利用好的话可是大有帮助。比如在一个距离230y的地方，因为风往右吹，这时将击球方向调左了些，居然打出了老鹰球，直接进洞。

对战模式

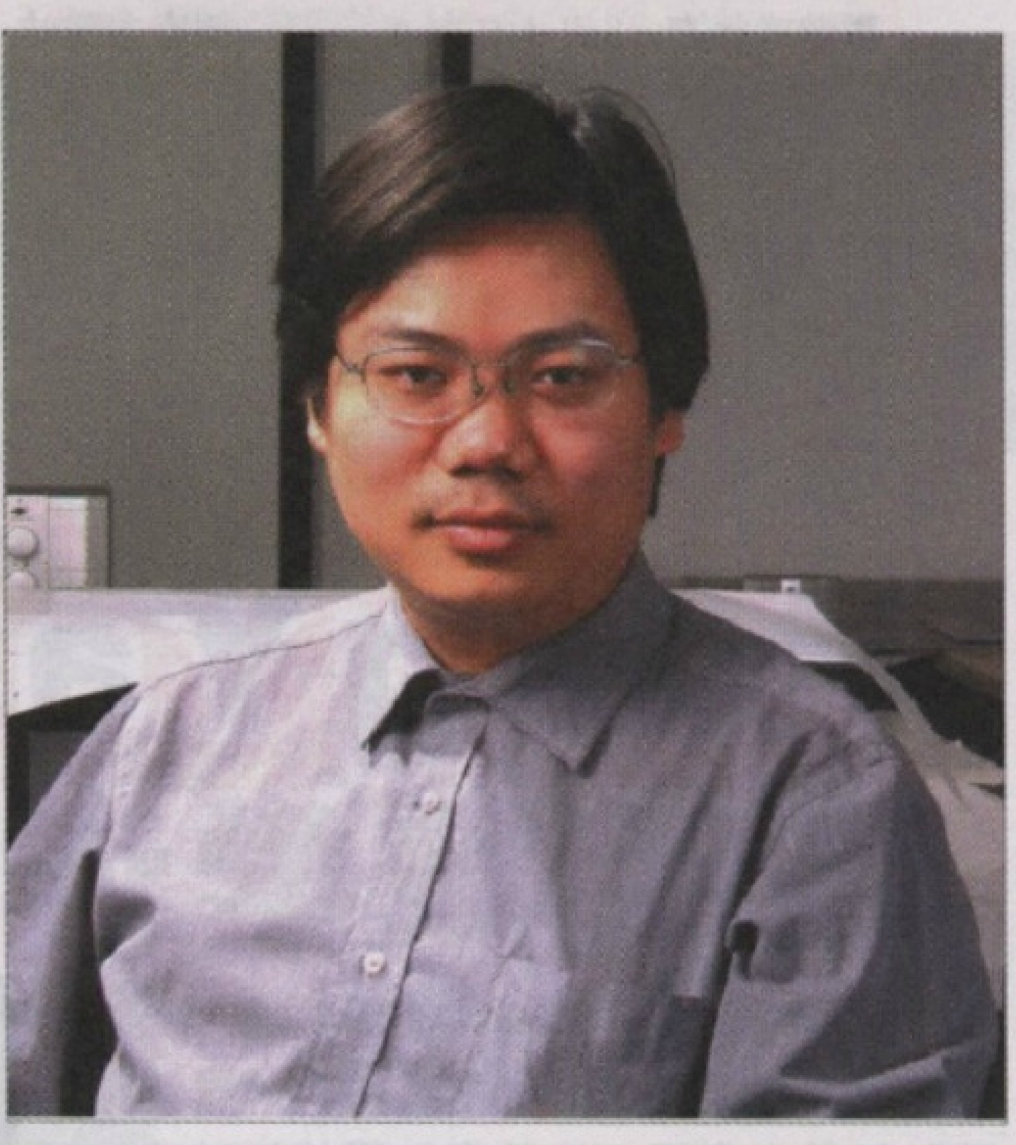
如果对训练的结果很满意，就可以进入对战模式试试身手了。

与练习模式差不多，对战模式只是换成玩家与玩家的竞技而已。另外，在对战中，根据击球的好坏还会累积黄色的气，当黄色的气凑成一格时会变成红色，当不在果岭的任意地方按下Alt键能够引爆气槽，这时如果打出PangYa的话，会有意外的收获。具体是什么就靠大家去发掘了。

网游背后的故事 · 大收藏家

游戏手提袋收藏篇

网名：行龙	职业：媒体从业者
年龄：28	籍贯：北京
喜欢驾驶、旅游、收藏游戏主题手提纸袋 70 余个。	



■本刊记者 北四环组

十分古老的雷曼主题手提袋，用于上海育碧的宣传，那时候Ubisoft还叫做Ubi Soft

行龙是个很有意思的人。有意思在哪里？当一个人为一件原本无意义的事情找到了足够的意义去做时，你就不能不认为他很有意思。

行龙是一个游戏和IT厂商手提袋的收藏者——不过对于“收藏”这两个字，行龙提出了异议。

“我并不刻意去收藏它，你知道这种东西并没有可供收藏的途径。我认为收藏的意义在于，一是你对这种东西有着特殊的爱好，二是你看重它的价值。”行龙说，“我看中手提袋的价值就是装东西。”提到开始收藏手提袋，作为一个游戏发烧友和从业者，行龙对他参加的每一次游戏展会和发布会都印象很深。“ChinaJoy是中国的第一个专业游戏展，也是网游正火得不行的时候，厂商们都挺舍得投钱，拼命送东西。让玩家满手拎着你的手提袋在会场乃至街上晃悠，我觉得宣传效果真的很不错！所以我看中了一种几乎有一米宽的大手提袋，可以把其他的袋子全部塞在里面，于是满会场就看见这个袋子在显摆了。不过，这种大袋子的使命就是把小袋子装回家，其实它一点不结实，又占地方，不可能再拿来做其他用途。于是回到家后，我把大的扔了，倒是小的长久地保存下来。”行龙这样解释他收集手提袋的“离奇”起因。

这款同样属于网易的手提袋显然要主推“网聚人的力量”这一口号

亿赛网——专业电子竞技门户，简明而突出主题

网易的手提袋，突出其运营的网络游戏，上面有其三款网络游戏的标志：《梦幻西游》《大话西游Ⅱ》和《飞飞》

盛大的手提袋，设计极为简洁

A3，你还好吗？

行龙说，游戏展会中赠送的那些“赠品”他觉得没什么价值，反而是手提袋保留了下来，至少能装装东西吧？参加过众多产品的发布会，行龙又通过一些渠道得到了不少手提袋，基本上这些手提袋都只用过一两次，然后就被完好地存放着。“好几次有朋友来我家，当他们想要带东西走时都想顺手拿个袋子来装，不过我想了想都没同意，还是统一保存着吧。这里面有些手提袋也算得上是绝版了，制作它们的厂商都倒闭了，昙花一现，寿命比手提袋还短，其实这也蛮有意思的。”“那么你就不打算用这些手提袋来装东西了吗？”记者问。“很多人也不用邮票来寄信，这也没什么奇怪的。”行龙一本正经地说，“相比收藏其他的游戏周边来说，收藏手提袋并不是一件很奇怪的事，至少不会比小时候收藏火花或者烟盒什么的奇怪。我觉得一件东西并不是因为你收藏它，它就有价值了，火花和烟盒是这样，手提袋也是如此。我现在觉得，收集它只是因为作为一个普通玩家来说，它见证了我的游戏生涯，可以留下些许纪念。”

公司Logo和代表性图案组合是手提袋设计中十分常见的

看到这个图案，总会让人联想起众多无疾而终的网游

“也许有一天，它们突然一下子就从我的生活中全部消失了，收藏什么东西又不是如此呢？”行龙反问道。

网游背后的故事·虚拟富豪

《永恒》玩家“喵喵”

网名：喵喵	年龄：22	居住地：重庆

9月份即将就读于重庆市医药贸易学校。拥有一身“梦想装备”，装备和帐号约价值1亿永恒币，因永恒很少有现金交易，实际价值不详。

■本刊记者 鲨堡的九叔

这张还是在华络时的“合影”。一个是喵喵，一个是她在游戏里的“老公”，直到现在他们都还在一起

这是喵喵最好的朋友的“婚礼”，因为是临时操办，害得喵喵到处打电话叫朋友上线。结果“婚礼”很热闹，喵喵还做了伴娘

这是喵喵组建的团的合影

印象中《永恒》是一个命途多舛的游戏。因为各种各样的原因，《永恒》经历了很长的测试期，而且中途更换了运营商。对任何一款游戏来说，这都不啻是一次伤筋动骨的经历。还好，《永恒》历经风雨，最终还是又回到了玩家的怀抱，这款游戏的回归，是喵喵最高兴的事。

喵喵是一名9月份即将入学的新生，考试后超长的暑假，让喵喵有足够时间在网络游戏中找寻自己的精神寄托，而我们的这次采访则是在《永恒》进行服务器维护的间歇进行的。和许多刚开始接触游戏的女孩子一样，喵喵是通过朋友介绍而玩上游戏的，而且这第一个游戏就是网络游戏。“那是我高三的时候，身边一些玩得好的朋友向我推荐游戏，第一个玩的就是《传奇》。”喵喵说。后来，因为许多朋友都跑去玩《永恒》，喵喵也转移了阵地。“现在经过几次变故，玩《永恒》的朋友不是很多，许多玩家可能也不了解《永恒》是个什么样的游戏。不过我觉得《永恒》还是很有意思的，比现在市场上一些纯练级游戏好玩，而且游戏中可以让人类和精灵合体的设计是我最喜欢的。”

除了合体这一点之外，好看的装备也是吸引喵喵的原因之一。我练的职业是牧师，就是因为喜欢梦想套装，超级可爱！”喵喵提起游戏就很兴奋，“还有就是‘抢龙’。《永恒》里有4条龙，火、地、风、水，骑士团都可以去抢龙，得到龙的骑士团会得到首饰，每个龙首饰都不一样……《永恒》的Boss是死了马上就出，不像别的游戏要等很久才刷个Boss，所以这些首饰真是得来不易。”

喵喵说，她玩了游戏“新区”之后可是第一个建团的人。“厉害吧？建团是要人物等级达到50才能去建的，我是第1个到50级去建团的人，因为从以前华络时代我就开始玩《永恒》，都玩了好几个版本了，真的是驾轻就熟。而且开新区之后我除了睡觉和看晚间剧场都在玩，一天坚持玩16个小时左右……”

大家一起去迷宫里刷Boss

这张是喵喵的单人照，穿着整套梦想套装。因为现在的怪不出梦想头和翅膀，所以喵喵都是赌出来的，本区翅膀只有这一个

喵喵在游戏里这么努力，其实动力就和我们想象的一样，是因为她在游戏里有很多好朋友。“可能我很幸运吧，没碰到什么不开心的事情，遇到的都是真心朋友。”喵喵说，“这些朋友大多都是我在《永恒》里认识的。虽然华络的《永恒》在去年年底关闭服务器，其间有三四个月的断档，但我们还是克服困难上韩服去玩。后来群皓接手《永恒》后，虽然玩家不像以前那么多了，但是好在我的朋友都在。” P

人族巅峰对决
——来自ESWC的战报

■上海 SOZ电子竞技俱乐部

前言：经过激烈的搏杀，无数玩家瞩目的2005年ESWC世界总决赛已经在法国巴黎尘埃落定，欧洲兽王——GRUBBY以其无法撼动的实力终获最后魔兽项目的冠军。但是在通往决赛中的那一场场惊心动魄的比赛，尤其是有中国选手参加的战斗依然令人难忘。在此次ESWC决赛阶段，中国共有3名选手参与争夺冠军，而且都是人族选手，他们分别是SKY、SYC和GUANGMO。SKY的成绩最为优秀，在战胜WOLF后顺利挺进八强，但是却止步于DEADMAN之战。此次笔者为大家带来的就是有着中国人族天皇之称的WE.SKY对战欧洲老牌强队SK当家人族的SK.INSOMNIA的精彩战斗。

两位人族高手的对决发生在素有人类主场之称的LOST TEAMPLE（此后简称为LT），自ROC时代以来，LT一直以方便人类使用速开分基地并通过经济优势转化为兵力优势的战术特点，使得人类指挥官们尤其钟爱于在此设擂台邀战。

比赛开始，Loading完地图后，SKY的农民在地图9点位置放下了城镇大厅，INSOMNIA则延续着自己完美建筑的建造风格，将地图12点占为自己的根据地。双方的开局乏善可陈，都是万年不变的大法师步兵开局，在大法师和步兵步出祭坛后便直奔己方的分矿而去，同时不忘从基地内征调4个民兵帮助MF。镜像般的开局在双方MF完毕后打破，SKY和INSOMNIA的大法师都如愿升到了2级，并且分别获得了闪电盾和治疗卷轴两个宝物（**细节分析：**在宝物的获得上显然SKY更占运气，记得在闪电盾还没有被削弱前的一次国际大赛中，欧洲兽王GRUBBY在MF到3个闪电盾时便在比赛中对使用人类的对手打出了“YOU ARE GG NOW!”的胜利宣言。而事实上，GRUBBY的确依靠闪电盾迅速Rush掉了对手，可见闪电盾在前期对于以近战部队为主但HP量很少的人类部队来说有多么可怕的威力。或许SKY正是因为获得了这个宝物而坚定了前期对INSOMNIA进行压制的决心）。

SKY在MF完毕后，并没有放下分基地，而是在大法师的带领下全军攻向了INSOMNIA的基地，而INSOMNIA则同样向对手基地所在地开始了行军。两位选手一个旨在压制对手，一个意图骚扰对手的分基地建设。SKY由于先行MF完毕，并且分矿位置离对手主基地近，所以率先踏上了对手的基地开始攻击对手正在建造中的圣塔，同时在一个步兵身上施以闪电盾安置在修理圣塔的农民群中。INSOMNIA不愧是老牌人族，在集中火力攻击对手“闪电步兵”的同时，看准时机将大批重伤的农民调离了SKY的攻击范围内，又重新发动了健康的农民再次起义赶走了SKY的第一波骚扰。SKY则在对手的追击下且战且退，牵制INSOMNIA。这时笔者发现SKY的分基地处农民们正在抢建箭塔，看来SKY希望通过骚扰来使INSOMNIA无暇他顾，自己则强行进行扩张。老油条的INSOMNIA见SKY如此纠缠却又不全力进攻便知其中有诈，立刻调拨了3名步兵前去对手的分矿一探究竟。当看见对手的箭塔还没有完工，步兵们便开始屠杀起毫无抵抗力的农民，SKY随即从基地内征召了4个民兵帮助协防，而在防御塔建设完毕后，INSOMNIA无奈撤回了自己的小分队。SKY见对手分兵两路，并且自

图1：SKY的农民强硬地抵抗着对手的攻击，为强行扩张做好准备

图2：完美的建筑摆放和精妙的操作是INSOMNIA得以保存英雄生命和围杀对手单位的保证

己分基地的静态防御体系业已完成，便再次对INSOMNIA发动了袭击。此次由于INSOMNIA兵力不足，被对手的“闪电步兵”电得着实不轻，基地内的单位都奄奄一息气若游丝，此时INSOMNIA的完美建筑学便起到了至关重要的作用，水元素堵住了对手部队唯一能进入基地腹地的路口，并且在圣塔的防御下不断攻击对手，同时大法师通过良好的走位和基地内的逃生小道，将SKY追杀进来的步兵层层包围在民兵群中，从而大大消耗了SKY的有生力量并且保住了自己的性命（图1，2，3）。

图3：SKY率先扩张成功使得他在同族对战中首获先机

图4：INSOMNIA大胆的偷矿为其在中期能够与SKY分庭抗礼打下基础

在SKY暂时撤退至中央泉水修整的时候，INSOMNIA使用了恢复卷轴使大法师重新获得了生命力，并且马不停蹄地率领民兵和步兵千里迢迢地赶赴3点位置的分矿进行MF，意图非常明显：在SKY成功扩张的同时，自己肯定不能在经济上输给对手。“在LT上对付速矿的人类最好的办法便是同样速矿”的古训引导着INSOMNIA作出了如此大胆的举动。SKY在稍作修整之后再次骚扰了对手，但还是被对手以建筑学和民兵起义外加新鲜出炉的山王给压制了回去。至此双方摩擦不断的前期便告一段落（图4）。

前期分析：双方的位置决定了SKY在一定程度上处于地理的劣势，但依靠着前期的宝物支持和不畏的勇气，SKY依靠先发制人的骚扰压制战术成功将INSOMNIA的注意力留在了自己的基地内，从而在逆境中获得了率先扩张的机会。在前期过渡到中期的时间段内，SKY率先获得了经济上的优势，而INSOMNIA则获得了科技上的优势。放弃速矿，中规中矩防御对手骚扰的INSOMNIA在前期凭借精妙的操作和完美的建筑学一次又一次地抵抗对手的攻击，虽然由于侦察和骚扰时机上把握不准确，使得SKY顺利的扩张达成，但老谋深算的INSOMNIA则算准了山王出生的时机，巧妙地在3点位置偷矿成功，从而在科技领先对手的同时保证了经济也不落于人后。双方前期的你来我往体现了两位人类指挥官深厚的综合实力，无论在操作、意识还是战略素养上的确都处于世界顶级水平。

比赛进行到中期，双方此时都将大部分的注意力放在了MF提升英雄等级这个课题上。而由于LT独特的怪物分布，所以双方都不约而同地将狩猎地点锁定在了中央神庙处。双方很快便在神庙的上方遭遇了，虽然SKY兵力上占优，但INSOMNIA仗着双英雄皆在阵中而略占优势（**细节分析：**此时SKY犯了不小的错误，在对方阵中有山王的情况下依然贸然CREEP JACK，被山王以飞锤砸晕，随后的围杀、回城毫无悬念。正是由于SKY的这一失误，在中期科技落后的情况下，又将大好的MF机会拱手让给了INSOMNIA，从而导致了自己英雄在等级上的落后）。输人不输阵的SKY，调派了3个步兵前去对手的分矿处巡逻压制对手的扩张，大法师则在血法师加盟后再次杀向了神庙（图5，6）。此时笔者惊讶地发现了INSOMNIA的一个动态：他停止了所有部队的生产，而主基地已经开始升级为城堡，并且早已经完成了一半，还补了一个箭塔帮助防守。很显然：在经济上追平SKY的INSOMNIA希望继续巩固自己科技上的优势，而停止建造所有单位和建造防御塔的举动，可以看作其为了以后的高科技部队的出炉而做的铺垫和准备。INSOMNIA这一大胆的举动也落入了SKY的3人小分队眼中，但不知为什么在看见对手如此兵力空虚的情况下，SKY没有再一次选择压制，而是选择了在对手部队的眼皮底下强行MF中央泉水。INSOMNIA自然不会放任对手如此嚣张的行为，虽然自己的部队只有两英雄外加水元素和一个步兵，但有两个等级高于对手的英雄——4级的大法师和2级的山王，对于对手的3级大法师和1级血法师来说是不小的威胁。SKY、INSOMNIA、野怪3方在中央泉水处扭打成一团，而率先吸引了怪物仇恨的SKY显然成了众矢之的，但SKY似乎希望仗着自己部队数量众多的优势进行强行MF，但很快这个计划就在INSOMNIA和野怪的合力下破产了——SKY赶赴泉水处增援的牧师都被对手劫杀，而血法则没有很好的办法

图5：在山王的威胁下，大法师无奈地回城

图6：非常有意识的侦察小队，但不知道INSOMNIA早在其他位置扩张完成

图7：中央泉水处的恶战

图8：飞锤是INSOMNIA以少胜多的最重要武器

控制对手山王的MANA，被山王飞锤砸晕然后被逼回城。INSOMNIA就这样轻松地以极小的兵力赶走了大批部队的SKY，并且坐享野怪的经验和宝物**（图7，8）**。（**细节分析：**SKY继前一次贸然CREEP JACK后，此次再次强行MF，依然落了个败走麦城的下场，而且宝物和经验都被INSOMNIA劫去，可谓赔了夫人又折兵。INSOMNIA则在此次CREPP JACK中很好地占据了合理位置，不但可以劫杀对手的单位，同时又处于野怪攻击的范围之外，而他在狗头人首领上施加闪电盾增加对SKY伤害的操作更让人击节叫好）。

SKY在回城后才想起了对手基地兵力空虚可以偷袭，随即带领了步兵+男女巫的部队攻向对手的基地。INSOMNIA不敢怠慢回城救援，此时SKY的兵力由于双矿的支持达到了绝对压制的实力，而INSOMNIA的希望或许就是在狮鹫笼中闪耀的狮鹫骑士了……大战在SKY拆除了对手的机械工厂后展开，SKY防御状态的步兵顶在最前线，而INSOMNIA用来对抗的单位只有如蚂蚁般众多的民兵和刚刚开始量产的骑兵。SKY凭借兵力优势很快摧毁了对手的静态防御塔，INSOMNIA虽然有圣骑士的加盟可以治愈自己的部队，但SKY的部队实在太多，而且血法的火焰冲击对于拥挤的民兵有着非常可怕的杀伤力，INSOMNIA必须苦等狮鹫骑士的降临。现在INSOMNIA能做的惟有通过微操来将贫血的单位调离对手的攻击，SKY明白只有在狮鹫出现前给予对手重创，自己的纯陆军单位才有可能获得足够的优势。但是INSOMNIA的斗志实在太顽强，建筑的摆放实在太完美了，纵使SKY使出浑身解数也无法攻破对手的防御……伴随着一道划破天际的长啸——INSOMNIA的狮鹫骑士终于从狮鹫笼中诞生了，压抑已久的INSOMNIA军展开了全面的反击，虽然他只有少数的狮鹫和骑士，但由于高科技单位对于低等级兵种的完全压制力，SKY数量众多的部队很快被瓦解。缺少有效对空火力的SKY无奈地在血法被对手集中点杀后选择了撤退**（图9，10）**。（**细节分析：**此时虽然INSOMNIA有科技兵种上的优势，但由于战斗发生在己方基地，而且自己需要调拨大批的民兵帮助防御，战斗拖得越长变数就越大，SKY很有可能通过快速转型对自己进行针对性的压制。所以为确保万无一失，INSOMNIA选择了传统的以少胜多的战术——集中攻击对手英雄，逼迫其回城或者致其死亡。而SKY的血法虽然身带血瓶和回城，但由于风暴之锤的眩晕时间和SKY本身操作上的失误，从而使自己的部队陷入了不得不步行撤退的尴尬境地）。

图9：INSOMNIA基地内的混战，完美的建筑摆放帮助INSOMNIA能够抵御多出自己兵力数倍的SKY军

图10：锤杀血法师，血法师身上即使有回城和血瓶都无法逃脱死亡的命运

此前失误不断的SKY此时又出昏招，在对手后有追兵的情况下，在对手基地门前MF起地精实验室的食人魔首领。这一狂妄的举动被INSOMNIA在背后逮了个正着，原本HP便不多的大法师随即死于飞锤加狮鹫的齐射之下，没有了英雄的SKY部队被对手一路掩杀至己方分基地入口才得以逃脱。INSOMNIA便毫不客气地将地精实验室的宝物和经验再次收入囊中。双方激战连连的中期以SKY的大败而结束**（图11）**。

图11：托大的SKY为其大胆的行为付出了代价——大法师被锤杀

中期分析：中期是整个战斗中最重要的一个时期，此时是兵力、经济、科技和英雄等级成型的关键时期。中期的优势将有可能成为扭转前期劣势，决定后期胜势的最重要环节。但就是在如此重要的时期，SKY连出败笔，让原本自己占有的优势一点点地拱手让人。而且SKY在侦察上的不到位使INSOMNIA顺利在3点位置偷矿成功，并且更加顺利地速攀3级基地完成。这当中SKY有非常好的机会可以趁着对手兵力不成型、科技不成型的真空时期来突袭对手给予对手重创，但却因为一次失败的强行MF而断送了决定胜利的大好时机，给予了大胆速攀科技的INSOMNIA足够的喘息时机。虽然在其后的战斗中SKY选择了压制对手，并且取得了不错的战绩，但还是侦察不到位，在对手开始量产空军的时候，SKY的部队配置依然以陆军为主而缺乏有效的对

空火力，从而使得SKY虽然一度占有优势，但在对手空军出世之后就立刻兵败如山倒。加上连续的两次失误，白白葬送了两个英雄的生命，使得INSOMNIA在中期获得了兵力、经济、科技和英雄等级上的巨大优势。后期的战斗SKY形势堪忧。

在赶走SKY后，INSOMNIA并没有急着攻击对手，因为此时虽然获得了高科技兵种的加盟，但是SKY依然有着不错的经济基础，如果要转型针对自己还是非常简单的。所以老谋深算的INSOMNIA选择了继续MF提升自己英雄的等级，加大对SKY英雄的威胁等级。而SKY为了针对对手的狮鹫大队，果然在家里建造起了双狮鹫笼，并且开始量产龙鹰，希望能够一转自己空军上的劣势，并且SKY非常有新意地将所有龙鹰用女巫的隐形法书隐身，来跟踪对手的狮鹫部队，似乎希望能够趁乱对对手的空军造成重创。机会也终于在对手MF右上角商店后的分矿时出现了，SKY的龙鹰立刻将对手所有的狮鹫施以空中枷锁，但看似漂亮的CREEP JACK却因为SKY的操之过急而失败。原因在于：SKY的龙鹰数量比狮鹫只是略多1只，这样龙鹰是无法对几乎同等数量的狮鹫造成致命伤害的，而且对手3英雄俱全，所以SKY在被对手击落了

图12：隐形中伺机CREEP JACK的龙鹰群

图13：同等数量的龙鹰即使枷锁了所有狮鹫也无法对其造成致命的伤害

几只龙鹰后无奈选择了撤退，而转头去专心MF6点分矿并且再次进行扩张**（图12，13）**。INSOMNIA则很老到地让己方部队在中央泉水处休息的时候，利用建造在地精实验室旁边的农场对6点位置进行了雷达探索，INSOMNIA在等到矮人直升飞机小队赶到后，开始了全军突击。正在MF的SKY立刻回城救援，一时间双方所有的部队扭作一团，龙鹰率先将狮鹫全部锁定，直升飞机则对准龙鹰群展开扫射，火焰冲击、冰风暴、雷霆一击共展，小炮锁定了男女巫作为攻击目标，霎时双方战到昏天黑地。在英雄等级和兵种搭配上合理的INSOMNIA很快占据了上风，骑士和山王控制了整个地面形势，狮鹫和直升飞机则将空中控制权牢牢掌握在自己手中。在成功锤杀了对手血法后，SKY无奈地撤军了，没有任何防御力量的SKY分基地很快就被INSOMNIA的铁蹄所征服。而前去对手分基地骚扰的大法师最后也死在了山王的飞锤之下。“GG，：）” SKY微笑着打出了GG，胜利者是有着完美人族之称的INSOMNIA**（图14，15，16）**。

综合分析：两位选手都是世界顶级的人族选手。SKY选择了传统的人族内战陆军兵种配置，血法的加盟一来为了抑制对手的英雄；二来为了给予大法师有效的魔法支援，使其在中期可以获得足够的能量释放水元素，从而获得兵力上的优势在中期给予对手致命的压制；其三，高等级血法的火焰冲击在后期的混战中配合重新洗点的大法师冰风暴魔法将会对对手非魔免单位造成非常可怕的伤害。SKY的战术看似非常的完美，但却由于INSOMNIA的临时变招而白打了算盘。清一色的陆军单位不是对方高等级骑士+狮鹫骑士的对手，后期加入的龙鹰又无法与直升飞机群抢夺制空权。由于中期的几次失误，使得对手的英雄尤其是山王和圣骑士得到了很好的等级提升。从而在最后的决战中兵力、科技、英雄皆处于下风。

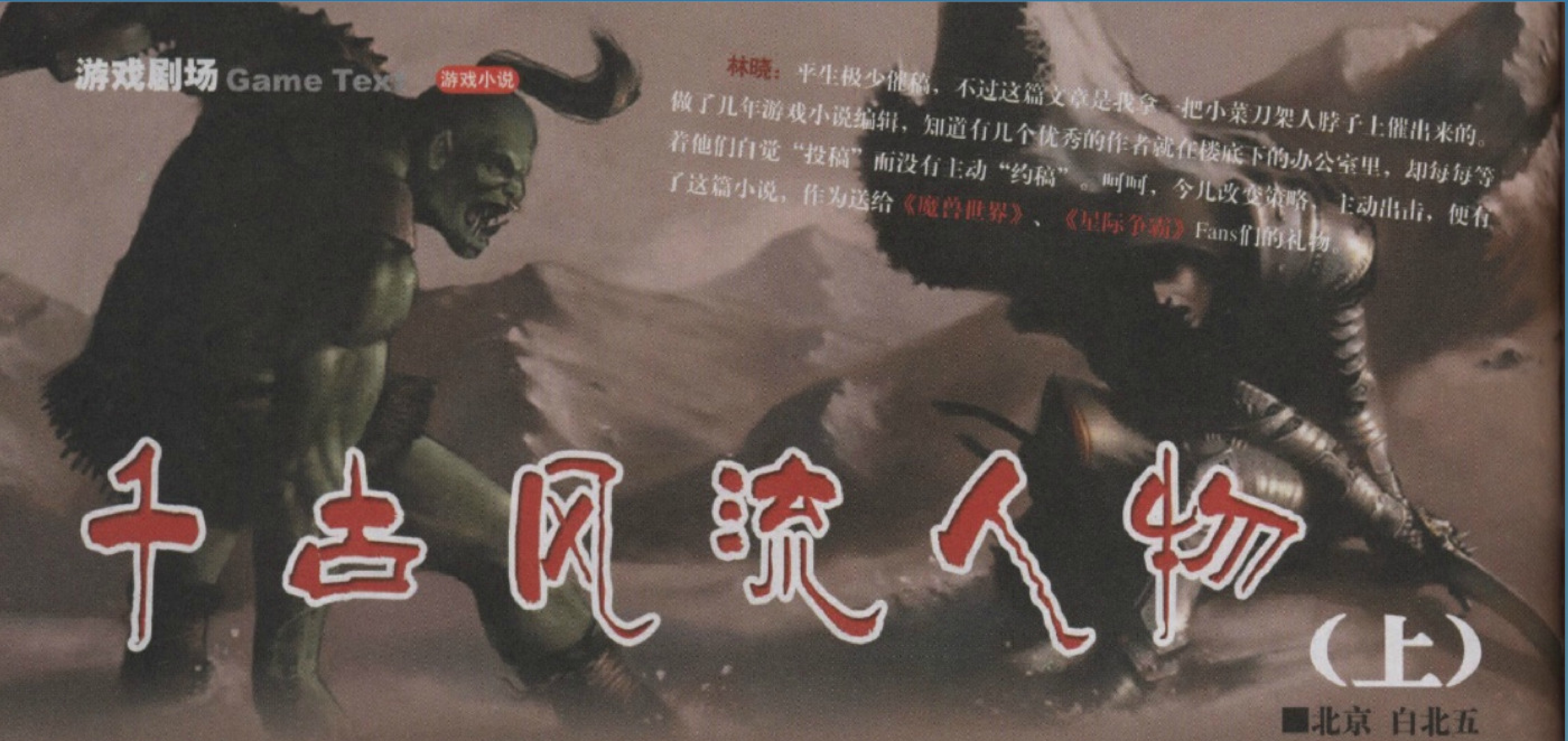
再看INSOMNIA，在前期被对手压制骚扰无法开矿的形势下，理智

图14：SKY的一切举动都尽收INSOMNIA的眼底

图15：决定制霸权的王者——直升飞机

图16：前去对手分基地骚扰的大法师逃不出被锤杀的命运，SKY GG

地选择了速攀科技，让山王提前出生，在英雄上威胁对手。几次成功的飞锤围杀都逼退了SKY的大批部队，并且趁着对手压制的间隙，机灵地在3点位置偷矿成功，从而在中期获得了科技和经济上的双优。完美的建筑摆放，在前期和中期（尤其是中期）帮助了INSOMNIA以少打多，顶住了SKY的突击，为最后自己高等级部队的诞生获得了足够的时间。最让人称道的便是INSOMNIA无懈可击的兵种搭配，山王、圣骑士和骑士牢牢控制着地面的局势，对SKY的低等级陆军单位造成着可怕的威胁；而狮鹫和直升飞机的组合则在通吃空中的情况下也对地面进行着可观的支援。完美的兵种搭配是在决战中INSOMNIA得以战胜SKY的最终法宝。P



林晓： 平生极少催稿，不过这篇文章是我拿一把小菜刀架人脖子上催出来的。做了几年游戏小说编辑，知道有几个优秀的作者就在楼底下的办公室里，却每每等着他们自觉“投稿”而没有主动“约稿”。呵呵，今儿改变策略，主动出击，便有了这篇小说，作为送给《魔兽世界》、《星际争霸》Fans们的礼物。

千古风流人物（上）

■北京 白北五

风蛇飞舞之年，有异人来朝，会大酋长于奥城，谈甚欢。越三日，酋长并吉安娜，麦迪文往塔纳利斯。世人莫知其所为，唯见利电破空，长夜复明者三。嗣后数月，酋长崩，谥曰武穆。克定祸乱曰武，布德执义曰穆。

——《部落纪事本末》

A

克丽根女王的言语就是命令，千万的刺蛇如红海般在摩西面前分开，为那孤独的英雄让出一条道路。泽拉图没有说话，黑色的披风旋动，一道空间扭曲的波纹荡漾开来，黑暗圣堂武士最后的英雄消失在刀锋女帝的面前。

“女王，就这样让他离开吗？”

“能让你吃惊真不容易啊，杜兰先生。”

被称作杜兰的那个家伙有着一张丑陋的面庞，但比起虫族来，他毕竟还是更接近人类一些。他揣摩着面前这个聪慧女性的心意，而且很清楚，自己也正在被对方揣测着。

泽拉图穿越千亿星辰，他没有去寻找自己的战友，在正面战场上对决，克丽根的强大足以令已分崩离析的盟军失败一千次。他必须找到更加根本的方法去对抗这个种族，这个天生就和神民注定对立的种族。

就在第十三次空间跳跃之后，他发现自己被盯上了。对方似乎很清楚自己的心灵能力，并小心地控制着不出现在自己面前，但神民的心灵感应告诉他，对方有着不低于自己的能力。

“好吧，就让我们来看看谁高明些。”泽拉图这样想着，发动了一次瞬间的连续跳跃。空间连续扭曲，在下一秒内，泽拉图已经潜在一颗小行星的阴影中，毛骨悚然地看着一艘他从未见过的飞船从扭曲的空间中显出形来。

显然，对方必须如此才能追踪连续的空间跳跃，但引蛇出洞战术的成功完全没有令泽拉图高兴：他从这艘飞船的外形上感到了巨大的邪恶。那是一艘金黄和棕相间的怪异飞艇，似乎有生命的外壳翕动着，诡秘地静止在星域中。但若仅仅是有机结构，并不能令泽拉图感到惊讶；令他战栗的是，那飞艇的基础结构，完全是神民风格的。

“当你想知道它里面是什么的时候，就进去看看。”——这就是他的风格。泽拉图利用身上已经残存不多的水晶能量发动了第三次跳跃，目标是那飞艇的中央。

空间旋涡平复的时候，泽拉图已经站定在微微起伏的船舱中。能量凝聚的双刀从他的双臂延伸出来，他有信心斩下任何敌人——就如同他过去斩杀主宰一样。

“后辈英雄……”一苍老的声音在他身后响起。他骤然转身，却看到一个全身罩在斗篷中的人类身影，“不要动武，我需要你们。”

泽拉图立即认识到这个人并非飞船的主人，因为真正的主人已经现身在舱门——杜兰手中的光线枪指着那人类和泽拉图，“真了不起啊！英雄，竟然能反追击我……这位先生是你的帮手么？”

那人类将斗篷掀向后，露出一张沧桑的面庞，“我们需要你们，杰出的英雄，而我们的时间已经不多了。”他高高举起手杖，虹光如水般流转出来，“请进入你们的过去，我们的世界。”

这是泽拉图和杜兰最后一次出现在这个时代。

B

密密麻麻的异种蝎如同地毯一般卷向巨魔的部队；巨魔的首领可奇库·碎石挥舞战锤，将身边的两只蝎子敲个头壳迸裂，绿色的浆汁淌得满地都是。但蝎子们前仆后继，不断有巨魔战士倒在地上，瞬间被虫群吞没。

碎石大声呼叫：“绝不后退！”千万巨魔同声而喝：“绝不后退！”青铜乃至石制飞斧在空中飞舞，砍开虫子坚硬的甲壳，浓稠的液体在空中飞溅。又有年长巨魔念诵咒语，将巨大的虫子变作蟾蜍，被跟上的年轻巨魔战士用长矛钉在地上。

就在巨魔们即将击退蝎子的时候，一片不祥的“云”遮蔽了阳光：是异种蜂群。它们从遥远西方的地下钻出，它们有巨大的毒针和带刺的螯足；它们已经毁灭了无数文明，现在它们要来抹掉巨魔的阿玛尼部落。

年长的巨魔将自己的手杖插在地上，它们化成向空中喷吐火焰的巨蛇，撕裂着飞行的恶魔。但失去手杖的他们无法抵御蝎子的攻击，一片片地倒下。巨魔战士们怒吼着用身躯保卫自己的长老，但在虫群上下交织的攻势面前，巨魔的热血行将洒满整个荒野。

虫群逐渐将残存的巨魔压缩成一个小圆，几个长老将目光投向碎石。巨魔的首领平静地回望他们，“最后一搏了，请为我争取多一点时间吧。”

大长老将手从眉前一挥，向巨魔最伟大的首领敬礼。他知道，他的首领将用全部生命为整个部落争取最后反击的机会。

夕阳将不远处巨魔都城的金字塔影子投在战场。碎石回头看了一眼那巍峨的塔顶，那里有千年来部族的首领遗骨，如果战争能够胜利，自己的遗骨应该可以光荣地与祖先并列吧……他这样想着。

“咚”，自悠远处传来一声鼓响，跟着，是不断响起的鼓声。它们在祭祖时响起过，在成年礼时响起过，在婚典时响起过，如今，回荡在战场之上。所有的巨魔战士体内都翻涌起古老蛮荒的热血，他们知道，那是部落中的女性和儿童们在激励自己。他们的皮肤开始发红，原始的力量席卷着他们的情绪和肉体。他们扑向数量十倍于己的敌人，完全不顾自己断裂的身躯，以手中的武器甚至口中的长牙野蛮地冲击着虫子的包围。

碎石听到了塔顶鳄皮鼓的隆隆声，他知道那是自己的妻子在敲击。他骄傲地笑了，然后

开·始·跳·舞。

——无敌之舞。

一瞬间，所有的巨魔战士身上都出现了红色的光晕，如同夕阳将最后的光芒遍染世间。没有任何虫子的爪牙可以伤害到这些勇猛的战士半分，它们如同易碎的麦秸般被愤怒的巨魔扯成碎片。

但有一个巨魔没有光晕保护，那就是跳舞的首领本人。所有的虫子似乎同一时间领悟到了这点，如飓风一般向碎石卷去。片刻之间，毒针、毒水、飞刺、硬螯将他的躯体穿得千疮百孔，但，舞蹈没有停止。

九位长老拼命地将治疗波打进碎石的身体，但虫子的攻势实在太集中而且猛烈了。碎石的右臂已经无法接续地断落在地，双眼也已经被血污遮蔽，但，舞蹈没有停止。

战士们试图用身体包裹住自己的首领，但虫子的数量优势和见缝插针的攻击使得碎石依然无可避免地走向死亡。他发出坚定的命令：“尽量多地消灭虫群，我们才有希望。”沙哑的声音，却令每个巨魔都心中震动。

就在这时，一道霹雳穿过穹苍，夕阳似乎被扭曲了一下。跟着一道黑色的旋风就卷过了碎石身边，甲壳爆裂的声音连成一片，空中飞舞的蜂群、地上盘曲的蝎子如同被黑色的火焰席卷，成片成片地被飞舞的刀光卷得粉碎。超越时代的武器和战斗技巧，终于令战争的天平倾向了疲惫的巨魔一方。

———个来自三万年后的英雄，泽拉图。

泽拉图穿越时空的第一眼，就看到了碎石在被虫群围攻。他所惊讶的并非这些虫子与自己夙敌的相似，更有那被攻击的种群给他的熟悉感觉——他们有着神民的血统！

于是他毫不犹豫地出手了。

“你是谁？”战斗结束后，那首领样的人向他问道，语言赫然就是古代神民语的一种。

“我叫泽拉图。”他迟疑了一下，继续说：“我想，我是你的同族。”

C

杜兰感到自己在时空乱流中飞舞，他脑中掠过一丝熟悉的感觉，似乎在不知年代的久远过去，自己曾经穿越时间，那是一种不同于空间跳跃的技术。与其说那是技术，毋宁说是——魔法。

那沧桑的面庞突然出现在杜兰的旁边，一只温暖而有力的手扳住了他的肩膀，“向这边来。”一道旋转的光门出现在杜兰的面前，透过那翻卷的光线，杜兰看到了一座宏伟的城市。

永烁星光之地的明珠，以伟大酋长之号为名的荣誉与勇气之都，奥格瑞玛。

这是光荣的时代，不同种族的空前联合将恶魔赶出了艾泽拉斯。

这是危险的时代，整个宇宙中最强大的生物在遥远的北方虎视耽耽。

而杜兰就被那个人带到了这个地方，这个时代。

“基尔加丹选择了你，我们也是。”那个人用炯炯有神的眼睛逼视着杜兰，似要一直看进他的灵魂。

“先生你在讲笑么……”杜兰的笑容从未如此僵硬过，即使是那个强大的女性将他逐离虫族军队的时候，他的笑容也从容自信。因为他曾相信，没有人知道他是为了多么伟大的目标服务，没有人知道他真正效忠的主人是谁。

“跟我来，我给你看一些东西。”那个人转身向火红的城门走去，似乎有着完全的把握杜兰会跟上他的脚步。“对了，你可以叫我麦迪文。”

杜兰向前追了几步，却突然看到了门口的卫兵。他们的骨骼壮大、面容宽阔，不太像人类，但是……杜兰下意识地摸摸自己的嘴唇……却有些似这些青面獠牙的家伙……

麦迪文似乎脑后有眼一般转过头，面上带起一个神秘微笑，“杜兰，你过去一直没有奇怪过自己不似人类的相貌和能力么？”杜兰怵然一惊，脚步不由得顿了一下。那苍老的男性令他心慌意乱的眼神再次笼罩了他，话音如同重鼓一般敲在杜兰的心中。“杜兰（Duran），你知道这片伟大的土地叫做什么吗？”

杜兰的声音有些沙哑：“叫什么？”

“杜兰塔尔（Durotar）。”麦迪文的手臂划向广袤的红土地，“你的父亲以这片他战斗过的土地，以你先祖的名字为你命名。”

D

刀锋女帝不喜欢不确定的感觉，因此她将杜兰驱逐出自己的军队。很显然，她派出宿主跟踪着那个给他不确定感觉的家伙。她坚信这个家伙并非忠于人类，当然也并非忠于自己，而是一个——该死的——不确定的家伙的手下。她要找出那个不确定的因由，然后让它从宇宙中消失。

宿主的传感从远方投射到克丽根的脑海中，她看到那艘飞船的时候，感受到了和泽拉图相同的震撼：富含生命的有机质中包裹着她的夙敌那种金属晶体的结构。而更令

她超凡智慧感到担忧的是，那东西显然包含着时间的淬炼——它的形成可能早在星际战争之前。

一只无形的手攫住了纵横宇宙不败的刀锋女帝的心灵，她感到威胁，而且，她讨厌这种感觉。

"把那飞船带回来。"

克丽根女王的言语就是命令，宿主们用触须缠绕住那怪异的飞船，穿越虫洞，抵达女王的面前。克丽根在精锐刺蛇的陪伴下，进入这融合了神民和虫族风格的诡异飞艇中。展现在她面前的，是更加令她不安的景象：一些闪烁着护盾的生物被浸泡在巨大的透明器皿中。它们有着虫族的强韧肉体，但熟悉的灵力护盾告诉女王，它们的体内同样流动着神民的能量。

"这究竟是什么？"

女王的意志贯穿了无数的主脑，所有被虫族征服的星球上，主脑们为同一目的投入思考；在遥远的银河旋臂一个无人知道的星球上，一颗孤零零、甚至或许是最古老的主脑将它的回路注入这伟大的问题中。在整整三天之后，经过汇总的信息流入克丽根的思维：创造了神民和虫族的伟大民族xel'naga确实已经灭亡，但在其灭亡之前，虫族被遗忘的故乡曾经有过一场剧烈的战斗，而虫族的敌人，竟然就是——甚至被克丽根以为最近才成为对手的——神民。

在那个世界，xel'naga有个更加响亮的名称——泰坦。

在那个世界，泰坦们有着自己宿命中的敌人，在遥远的年代里，它们被称为燃烧军团。当那个世界的虫族最终取得胜利的时候，燃烧军团带走了那个世界的最后遗孤。之后的事情，即使最古老的主脑也无法有这方面的信息。

"那么，这些生物究竟是什么？"

"它们最可能的来源，是燃烧军团的制造物。"

"那么杜兰……"

"旧世界的后裔。"

"那个世界的名称？"

"艾泽拉斯。"

女王的思维暂时停顿了一下，她感到一个冰冷的思维切入了自己的思想中。这股思想强大而平静地在女王和主脑们的神经海中形成了自己的形象：一张充满奇异压迫感的脸。

"干得不错，虫类的年轻主宰。"那脸凝视着女帝，"欢迎接触到宇宙的新秩序。我是基尔加丹，扭曲虚空的主宰者。"

在这个瞬间，从宇宙的无数个空间结点内，结合了神民与虫族特性的怪异部队如诡秘开放的花朵般迸现在星海中。克丽根发出痛苦的嘶吼，与她思维相通的庞大舰队在一瞬间被吞噬和消灭。

刀锋女帝第一次感受到了恐惧。

E

在无限遥远的过去，神民曾对抗自己的指引者，直到他们离开。只有在神民最原始的记忆中，才存放着一段有关指引者带走了一部分神民基因的传说。而泽拉图，最出色的黑暗圣堂武士，就是有资格享有这段记忆的神民之一。

"现在是哪一个时间段？我该做什么？"泽拉图自问道。他的心灵告诉他，这是一个距离他的时代极其遥远的过去，但他相信，自己出现在这个时代，一定并非巧合。那个人类把他单独留在这个时代，必定有一定的用意。

在一个不知道的时间，一个不知道的空间，与自己有血缘关系的种族在对抗着自己不知道多少年后的敌人。而送自己到这里的人，却已经消失，没有人可以询问。

如果没有答案，那么就开创一个出来。

真正的英雄，会自己踏出正确的道路。

泽拉图用亚麻将身上半凝固的汁液擦去，站起身，走出巨魔的城市，沿着一路的虫子尸体向东走去。他的刀在手臂内侧微微颤动，似乎在回应着远处地平线传来的不曾停息过的嗡嗡声。泽拉图的身影渐渐淡化，似乎融入了这个世界的黑夜当中。

一个对千万个的猎杀开始了。

碎石从沉睡中醒来，虽然是再生力强悍的巨魔，但无敌之舞依然消耗着他的生命力。他睁开完好的左眼，朦胧地看到了自己的家人和部落几乎所有的长老。他努力想了想，方才确认噩梦般的战斗已经过去。"啊……那个帮助我们的家伙，呃，泽拉图呢？"

"不知道……哨兵见他向虫巢去了。"一个军事长道。

碎石猛地坐起，"这太危险了，我们必须去援助他！"

"不必了，他可以照顾自己。"陌生的声音在房间中响起。巨魔们的匕首瞬间都指向了那个凭空出现的家伙：一个只有三英尺高，脑袋很大，胡子上翘的男子。这是巨魔们第一次见到侏儒。

那侏儒微微欠身鞠躬，"不要紧张，伟大的领袖，是我们让泽拉图来到这里。他必须完成他的使命，你也一样。"说到这里，他本来略显滑稽的脸上突然浮现出令人不敢逼视的光芒，他的声音也骤然变得如同滚雷般洪亮而威严，震得巨魔们站立不稳。这个侏儒似乎突然比最高的山岭还要高大，"我们每个人都必须完成自己的历史，每个人都必须将自己的时间线理清。"

碎石恭敬地向侏儒行礼，"高贵的客人，我们感谢你派来的英雄。他解救了我们的部族，您需要我们如何做？"

"艾泽拉斯终将灭亡，但它将影响整个宇宙。"在摇曳的火光中，侏儒吐出如同预言一般的惊人话语，"泰坦已犯下愚蠢的错误，他们把这里的虫类带到异烙斯世界，而终将被它们吞噬。三万年后，我所不能对抗的力量将会融合你们与虫类的力量，统治整个宇宙。"

"就是那些虫子吗？现在就干掉它们！"碎石的眼中放出灼热的光、就要从草垫上爬起来。侏儒的手按在他的肩膀上，睿智的眼中有一丝悲凉，"没有用的，有些东西是不可逆转的因果。"

"但有些东西可以。"巨魔们让出一条通道，混身沾满碎裂甲壳的泽拉图从外面走进来，盯着侏儒一字一顿地问道："你是谁？"

侏儒转过身，表情复杂地看着泽拉图，"我知道你是一个变数，但我们依然不得不依靠你。至于我……你可叫我诺兹多姆。"（未完待续）

“乾坤一技”栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，一经采用稿酬从优。各路高手请多多捧场，来稿请发至：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《信长之野望——革新》《黑暗史诗》

《侠盗猎车手——圣安地列斯》彩蛋大全

■上海 周骁铭（收集整理）

1.大多数的“NRG-500”摩托车手都是以“46”作为他们的赛车号码，这是为了向“Valentino Rossi”——一位最伟大的的摩托GP车手表示敬意。

2.坐上一辆“ZR-350”或警车（我认为只有这两种可以），然后启动引擎挂空挡，不过它不会像平常一样作原地360度旋转，而是左右摇摆一会儿。最后回头看看你的杰作吧，地上的轮胎印不是一个圆圈，而是一张笑脸。

3.走进任何一家餐馆，然后大开杀戒，跑到柜台后面等待他们重新刷新。当顾客再次出现，那你就再次杀死他们。就这样当你达到通缉等级，那些顾客就会被当作不攻击你的警察来刷新。来场大屠杀吧，只要你喜欢——他们不会反击的。这是增加犯罪等级的最佳途径。

4.在Los Santos，去离你第一个藏身点最近的Well Stacked比萨店，穿过一道铁门往左，然后再穿过右手边的一个。拿出狙击步枪，仔细观察面对收银员的墙上挂着的火红地毯，一张画面很普通，是一个女人把地毯放在火炉上，但第二张是包裹在毯子里的。

5.如果仔细观察位于Los Santos墓地的一个纪念堂一样的建筑（就是CJ母亲安息的地方），你会看见一台电视机、Laz-e男孩和比萨饼盒子——与《僵尸杀手巴菲》（Spike in Buffy:The Vampire Slayer，美国很有名的电视剧集）里相似的布置。

6.对“DRIV3R”《车神3》的讽刺

在一个任务里，你要从Madd Doggs那里偷一本乐谱给OG Loc。任务中有个场景是几个家伙正在一边玩游戏，一边说什么游戏的主角Tanner跑起来好像他的内脏要掉出来似的，还说游戏的开发商Refractions（开发《车神3》的正是Reflections）做了这么蹩脚的游戏。

7.对“True Crime”《真实犯罪》的讽刺

在位于Los Santos的联合火车站里，有一面告示牌，上面显示了一辆垃圾车正在倾倒垃圾，并用“True Crime: Streets of LA”相同的标识字体写着“True Grimes:Street Cleaner”。

8.与《侠盗猎魔》的联系

来到Los Santos的“翠瓶”酒吧，往左走，靠近桌球区，有一面挂着艺术品的墙。如果你仔细欣赏，会发现那个戴着护目镜的士兵就在《侠盗猎魔》（Rockstar的另一款著名暴力游戏）中出现过，即为Starkweather效力的Cerberus步兵指挥官。

9.与“Trey”的联系

在Los Santos有一个行人的模型让你想起1991年反暴力电影“Boyz N' The Hood”（街区男孩）里的Trey。他和电影里有一模一样的脸、发型和服装。

10.小旅鼠彩蛋

前往Las Venturas的健身房，穿过爆破修车厂，站在小巷里抬头看右边的楼顶，你会看见人们从楼顶边缘走下来，然后跳起来。可能是Rockstar North制作的《传奇小旅鼠》（Legendary Lemmings）游戏的小彩蛋。

11.Gant大桥秘密彩蛋信息

来到位于San Fierro的Gant大桥顶上，在相对城市右边的地方可找到一条秘密消息“这里没有什么彩蛋，走吧！”

12.Christine疯狂汽车

来到坐落于Flint Country的Back O’Beyond，看到那个周围堆了一些车子的地方，走到那里后一辆拼装起来的Glendale会刷新出来，它会像着了魔一样喷溅出烂泥。奇怪的是，这些车毁坏得很反常，几乎不可能把它们破坏到这个样子，这可能是动物干的，或是神秘事件？

13.GTA3、VC和Manhunt的人物模型

来到位于San Fierro的Zero玩具商店，看看架子上有什么？Tommy等人的模型包装盒。

14.怎么得到Cesar的Savanna防弹车

在你完成了在Los Santos的“High Stakes,Low-Rider”后，不管你完成还是失败，Cesar和他的防弹车Savanna仍然会停留在终点线，不过锁了门。用你的身体把车撞进车库，关上门再打开之后，防弹车Savanna就是你的了，而且锁也开了，正等着你来驾驭。

15.实时屏保

如果你保持一段时间不操控主角，照相机就会启动聚焦功能，放大发生在这个区域里的活动，比如人们在谈话、街头斗殴、警察逮捕罪犯等，直到你开始重新操作主

角。这是个不错的实时屏幕保护。

16.旅馆里的女郎

在Los Santos的最后一个主任务“Reuniting the Families”里，当你在旅馆里尾随女郎来到房间，上前会触发一段剧情。

17.贿赂艳舞女郎

在脱衣舞夜总会里，你能看见许多艳舞女郎。把钱扔给她们，对方捡起钱后会摆一个诱人的姿势或走到你面前（你给的钱越多，她们摆的姿势就越火辣）。建议大家这时可拿出照相机了。

18.让CJ呕吐

去任何一家餐厅，买一大堆食物，全部吃完以后，CJ会在柜台前朝地上呕吐。这也是减少身上大量脂肪的方法。

19.Ambulance

有时候，一些救护车（ambulances）只出现“Lance”字样，而遗漏了“Ambu”，是巧合吗？（Lance是VICE CITY里的人物）

20.裹尸袋

在El Castillo Del Diablo，飞机跑道西南处，有一大堆装在裹尸袋里的尸体。要是有兴趣用双脚来一段艰苦跋涉，你能发现更多。

21.NPC的放屁设定

这的确非常有趣，某些NPC会放屁而且会有不同的反应。最佳的体验途径之一，坐在地上听听行人路过时的声音，只要他放屁，周围的人会尖叫着逃跑……

22.电磁起重机的乐趣

来到位于San Fierro的“Easter Basin”码头，在电磁起重机旁停一辆车然后跳进起重机，用磁铁吸住你的车，跳出起重机重新回到自己的车里。祝你玩得开心！同样，试着把电磁铁松开，会更有趣。

23.进入69区

装备上喷气助推器来到Vinewood大厦的存盘处，飞进房子的墙角处，你就会来到别人称为“蓝色地狱”的地下世界。现在开始定位69区，在沙漠里的飞机跑道下面。当你到了那里会看见有一根导弹发射架和一些狭长空间。靠近铁笼一样的建筑物，脱下喷气助推器，安全降落。现在你就在69区的内部了，就像你在“Black Project”任务中看到的那样。你可拿到武器和护甲，当然还有5颗星的通缉。

24.Rockstar星座

在野外的晚上仰望天空，遥望繁星，你会看见一个像“Rockstar”游戏标志“R”的星座，这是上一作游戏《罪恶城市》里彩蛋的回归。

25.腐败的警察

去一家拘留所，就像坐落在Los Santos警察总局后面的那家，有时你会看见两名警察在一座墙附近殴打嫌疑犯：有时两人一起动手；有时一人殴打，一人看戏。

26.大桥和铜质电缆彩蛋

当你离开大桥去往San Fierro时，有一条小路往下通向一家小餐厅，到后面的停车场右转，会看见写着关于那座桥的游戏统计的标志，和用在大桥上的大量电缆线。

27.生化危机的愚弄

来到San Fierro，找到Doherty修车厂北边的那个Zombotech大厦。走进去看看，肯定能让你想起生化危机。

28.R.I.P反对派1997-2004

走进位于San Fierro的Hippy区的War Memorial（战争纪念馆）。来到顶上可见一座墓碑写着“R.I.P Opposition 1997-2004”（R.I.P是Rest In Peace的缩写，意思是愿他或她安息）。

29.Los Santos最高的大楼

来到Los Santos的市区里，找到最高的摩天大楼，通过入口可来到顶楼，那里会有降落伞，但你同样可用交通工具作出一些特技跳跃来自娱自乐。

30.女朋友的照片

当你约会女孩时，在存盘地会看到你约会时的照片钉在公告板上或放在相架里。有一些照片的确很有趣。

31.外星人？

抢一副红外线眼镜，走进Lil Probe客栈。寻找一下戴帽子戴眼镜的人，他就是你要找的外星人。

32.井里的“午夜凶铃”

去位于Los Santos上方Montgomery的场外赛马赌博大楼，紧挨着一些建筑物那里，有一口关闭的水井。这口井能让看过“午夜凶铃”的朋友回忆起一些东西。它看起来好像很恐怖，但如果你往水波纹下看，好像不是从地底下出来的。

33.恐吓并拿警察做人质

在你通缉程度为2～3星时，来到一家快餐店门口，朝天鸣枪让里面的顾客开始慌乱，在那里逗留一会直到警察在店里出现。你会发现他们表现得没有任何抵抗能力，会害怕地举起双手，甚至还会下跪，十分有趣啊。

34.有争议的标语

在Blueberry，有一条写着“你这种人不受欢迎。走开！”这样标语的横幅。这可能是指城市里的骗子们，但也有可能是指种族评论。

35.Avery建筑

在某些大楼，比如位于Blueberry的那座写着蓝色标语的“Avery工地”，这使我们想到了来自《罪恶城市》里那个叫Avery Carrington的建筑承包商。

36.Kruton 9000的回归

这是在GTA3三部曲里都有登场的电脑。在GTA3里我们在Joey的车库里看到它，而在《罪恶城市》里的Sunshine汽车展示厅里同样找得到。现在它又出现在San Fierro的Michelle的车库里。我想，这也许是非常受汽车修理厂欢迎的电脑。

37.“豆腐渣”大桥

Tenpenny警官从消防车上掉下来的地方，是大桥上可被摧毁的部分，这座桥就是你在Sweet家往西看到的。手枪子弹和自行车都可破坏这个地方，注意，是大桥中间接近东面处。

38.用武器打桌球

有没有尝试过在迷你游戏中不用桌球杆来玩桌球？好吧，在桌球比赛里使用武器完全可实现。试试狙击步枪，小球会非常快地滚动起来并撞上任何东西——有时它们会飞离桌面，弹到半空中。

39.可进入的酒精饮料商店

在Blueberry有一家可进入的酒精饮料商店。你可从后门进入或从前门进去。其实，在那里你什么都做不了。

近期发布的中文大作其实不少，不过相关补丁却显得异常萧条，在此也呼吁大家购买正版游戏，支持单机游戏产业。本期介绍的实际补丁数量超过半百，一些经典游戏的同类补丁均已打包成辑，版面有限，恕不赘述。

■游侠补丁网 水寒

《NBA Live 2005》游侠原创真实比赛补丁v1.0最终正式版

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/realnba10.zip

使用方法：先执行补丁，再进入游戏。进入主菜单界面后切换回桌面，按“启用RealNBA”按钮使补丁生效。注意网络联机时单方面使用补丁会被自动强制断线（双方需均使用该补丁才能顺利进行游戏）。

补丁效果：补丁同时支持单机和联机模式。通过接管后台的方式调整比赛环境，进一步改善了比赛的真实性，增强了游戏的竞技性。（游侠网水寒原创制作）

《暗黑破坏神II》及其资料片《毁灭之王》v1.11升级档及连接任意战网补丁傻瓜覆盖升级包（Diablo II Lord of Destruction）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/D2111cd.rar

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内Update文件夹下所有文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：顺利完成游戏v1.11版的升级，且进行游戏及连接任意战网时无需放入光盘。（游侠版主ZYO1983精心制作）

《模拟人生2——大学生活》游侠汉化补丁精华版经典合集（Sims 2：University）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/sim2patchcn.rar

使用方法：详见压缩包内各精华补丁的具体说明文件。

补丁效果：游侠原创汉化的各种精华补丁及工具集，共约23款汉化的补丁和工具，全部独家制作。（感谢游侠论坛版主莎乐美整理，游侠版主莎乐美和wendy_echo原创制作）

《指环王——中土大战》v1.02升级档及补丁（The Lord of the Rings：The Battle for Middle-Earth）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/LotR102cd.zip

官方v1.02升级档下载地址：http://www.gamershell.com/download_8917.shtml

使用方法：先执行官方升级档，然后将压缩包内的LotRBfME102NOCD.exe文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：顺利完成游戏v1.02版的升级，且游戏时无需放入光盘。

《地狱军团》补丁（Hellforces）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/Hellforcescd.rar

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《大马力卡车2》补丁（Big Mutha Truckers 2）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/bmt2cd.rar

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《查理和巧克力工厂》补丁（Charlie and the Chocolate Factory）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/charliecd.rar

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《伊苏——菲尔迦纳的誓约》（日文版）游侠论坛精华补丁经典合集

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/ysfall.rar

使用方法：详见压缩包内各精华补丁的具体说明文件。

补丁效果：包含了游侠论坛日式RPG专区里最经典的相关补丁，如各版本升级档及补丁、修改器等。（感谢游侠版主george整理，感谢游侠论坛众多网友制作及提供）

《黑暗史诗》+《冰城传奇》+《限制区》+《地城霸主》+《神圣纪事》游侠论坛精华补丁经典合集

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/ARPGall.rar

使用方法：详见压缩包内各精华补丁的具体说明文件。

补丁效果：包含了游侠论坛奇幻RPG专区里最经典的相关补丁，如《黑暗史诗》v1.20版傻瓜升级包及补丁、修改器等。（感谢游侠版主zyo1983整理，感谢游侠论坛众多网友制作及提供）

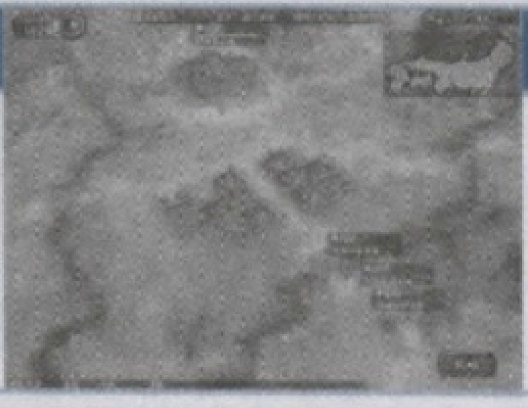
《侠盗猎车——圣安地列斯》游侠论坛精华补丁经典合集（GTA：San Andreas）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/gtasaall.zip

使用方法：详见压缩包内各精华补丁的具体说明文件。

补丁效果：包含了游侠GTA论坛上最经典的相关补丁，如SA瞬移器、车辆修改器、刷车工具、皮肤变换工具、电子地图记录器等。（感谢游侠版主xyz8051整理，感谢游侠论坛众多网友制作及提供）

《信长之野望——革新》（日文版）游侠论坛精华补丁经典合集



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/nb12all.zip

使用方法：详见压缩包内各精华补丁的具体说明文件。

补丁效果：包含了游侠信长野望论坛上最经典的相关补丁，如剧本修改器、武将登录器、官方新剧本、头像CG包等。（感谢游侠信长野望论坛版主george整理，感谢游侠论坛众多网友制作及提供）

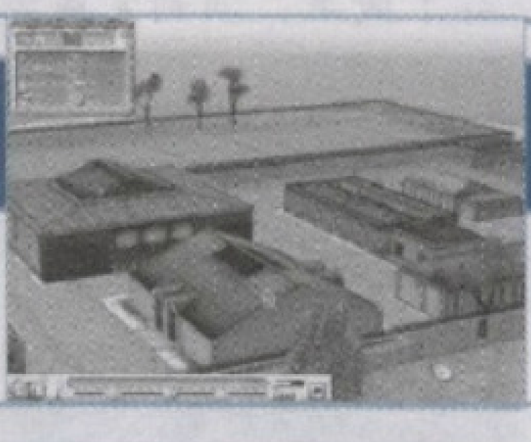
《雪人运动》修正补丁（Yeti Sports Arctic Adenture）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/Yetisportscd.rar

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《监狱大亨》补丁（Prison Tycoon）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/ptcd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《魔法战争》补丁（Battle Mages）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/MAGESCD.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《黑鹰突击队》补丁（Army Ranger Mogadishu）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/ARMcd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

新浪、大众软件联合讨论征集活动第十四期

新浪《大众软件》专区（http://games.sina.com.cn/zt/popsoft/index.shtml）参与讨论，期待您的意见。

游戏趣事，你遇到过吗？

关于游戏的问题我们已经讨论了很多，在这个炎热夏季中，让我们来轻松一下——游戏中好玩的故事、经历，BT的玩家，恶搞的GM，或者让你喷饭的玩家名字，你一定遇到过不少。讲讲这些趣事，回味游戏曾经和正在带给我们的乐趣。

晶合后院 夜男孩

石器里的人名

队长：5分钟不遇敌

队员A：网垃圾，慎加

队员B：一场战斗300秒

队员C：玩家模式-1

队员D：卡到队长掉

晶合后院 笨鸟先飞1号

有次朋友刚从网吧玩完《飞飞》出来吃饭，在餐厅里与人发生了口角。朋友大声吼道：“有本事去PK场PK！怕你不成？”周围一群人奇怪地看着他。我还纳闷朋友怎么不给对方使“复仇之光”呢。

晶合后院 光明乳牛

以前玩“魔力”时，我给自己的水蓝鼠起名叫：秃头，代表奔放！

晶合后院 wdb

偶打CS时发现一人没拿枪正呆站着。偶一不小心从他身体里穿了过去，后来才知道他早死了。原来CS这游戏还闹鬼。

晶合后院 仙枫道谷

偶和同学玩“拳皇”，谁输谁做俯卧撑。我们是为了健身才玩这个的……

晶合后院 泡泡1989

记得小学二年级时第一次玩电脑，玩的是《德军总部3D》。玩了一会儿就被打死了，屏幕一下变得血红，把我吓哭了。

晶合后院 大跃进

发几个BT昵称：大力水脚、蜡笔小旧、四裤全输，起个破名还挺费劲。

晶合后院 天火神兵

打《战地1942》的时候，俩朋友开飞机对射，谁都没打下谁，结果撞到一块了。还有一次是一架飞机被狙击步枪一枪打冒烟，栽了下来。

晶合后院 原汁原味

我朋友是个“大话”玩家。一日做任务，服务器太慢，朋友郁闷而大发感慨曰：“纵然狂奔千百步，蓦然回首，自己却在杂货铺！”

新浪网友 嗜血的电工萨满

我有一次玩“魔兽”My VS电脑时，突然闹肚子，慌忙间忘了按F10键暂停。结果回来一看，我的5个苦工压根没动过，汗。当我开了地图全开秘技，看电脑升完了3级基地，而且带着一大堆兵要打我……

新浪网友 heshuikid

我是亡灵法师，有一天正在跑路，看到一个暗夜盗贼，然后发现他人没了，但是他的宠物鹦鹉在往我这边飞……

新浪网友 wsstj_1990

在《梦幻西游》，服务器好像是华北凌云殿，碰见一个MM带蝴蝶，名字叫“我就是蝴蝶”；旁边的GG带海毛虫，名字叫“蝴蝶都我变的”。

新浪网友 IP:219.236.160.*

偶遇一亡灵尸体，鼠标挪过，显示：刚死没多久的尸体。更有意思的是，在奥城门口看PK，UD术VS牛战。牛战戴了个潜水头盔——样子本来就很搞笑了。PK开始，就看牛战一头冲过去把SS撞晕（估计开徽章了），直到女人被杀，SS也没醒过来。点了SS看显示一状态：“被撞傻”。

新浪网友 windfire467

菲拉斯双塔山的山脚有个精灵MM说送你到山上免费观光，但你上去后会发现没有下来的路，然后必须跟上山的一个精灵GG花20YB买个降落伞才能下来。暴雪的“夫妻店”黑啊~~

新浪网友 IP：61.233.144.*

游戏里经常有公共场合表白，也经常出现白字。如果白字加表白就等于下面的情况：

A：“坐我老婆吧，好吗？”

B：“可以。但是你让你老婆趴下，我再坐她！”

新浪网友 IP:212.9.124.*

山丘之王服务器3个ID：紫薇、小燕子、晴儿。这没什么……问题是……那是仨牛头，还全是男性。某次我见前两位在一起练级，冲动得就差点想上去问问那皇阿玛上哪去了。还有常一起出入的两个人，一个法师人类男叫“打得过就打”，一个德鲁伊精灵女叫“打不过就跑”……我每次看到他们都觉得很喷饭，假设他们开PVP，那我是打还是不打呢……

新浪网友 独步寻花郎

某日，德鲁伊用旅行形态跟猎人跑着，猎人没开宠物。路上遇到一小白猎人，问：“你的宠物很特别啊。”猎人大笑，说：“他是德鲁伊！”小白猎人说：“德鲁伊在哪捉的？”德鲁伊郁闷变回人形。小白猎人恍然大悟，“哦！原来是萨满啊！”众人倒……

新浪网友 IP：61.51.226.*

《魔兽世界》，本人是二区主宰之剑的骑士。某日在藏宝海湾闲逛，到码头时正好赶上来船。我很随意地往船上纵身一跃，结果是掉在水里。有一个38级的盗贼居然和我一起跳了下来。我看见他拼了命地往回游，上岸之后马上开了疾跑，连蹿带蹦向码头飞奔，结果还是差了一步没赶上船。他给我发了句悄悄话：“都是你，跳什么啊！”

大众软件 Popsoft WWW.POPSOFT.COM　sina 新浪游戏 http://games.sina.com.cn

（以上发言为网友个人意见，不代表新浪与本刊观点。）

TOP TEN投票的理由

爱了，却不想爱得那么辛苦；哭了，却依然爱得无怨无悔；无尘虽利，却斩不断似水柔情；忘忧蛊毒，却抹不去心中的爱；万里逍遥路，真爱风雨中，仗剑走江湖，谈笑天地间，《仙剑奇侠传》，悠悠无悔情！ （222.89.222.21）

希望星际能有像足球一样多的观众，像乒乓球一样多的玩家，像英语辅导班一样受家长欢迎。 （218.29.198.244）

新游戏的淡季，老游戏的旺季。 （221.9.12.21）

纪念抗日战争，所以当当当——《抗日地雷战》！ （218.98.67.192）

《飞飞》本也是考虑之列，然升级过程煞是单调，忍而弃之。 （219.159.161.111）

航海迷一起支持《航海世纪》，让我们在辽阔大海上尽情开拓我们的事业吧！ （219.141.1.137）

OP：100个玩家，就有100个玩游戏的理由。我玩游戏的理由是——放松，所以越紧张的时候越要玩一会儿。

游戏也疯狂

湖南 谢彪

有一次，俺捧着本大软在体育课上自娱自乐地看着。体育老师说俺不爱运动，罚俺跑2000米，汗……谁知，等俺刚开始跑，老师就拿着俺的大软看开了。俺在卖命地跑着，老师拿着俺的大软看得津津有味。心中那个气啊！真是……更绝的是待老师把大软看完，他就叫俺不要跑了。老师说：“书，没收。下次上课用另一本来换，不然……”

河南 李毫

我是一名学校的保安员，陪同校长去网吧找学生的时候，学生说：校长，叫我再打几个怪吧，我快升了。升了我就走，行不行？

OP：还有什么疯狂的事情，都告诉我吧。

魔兽玩家ID

牛头：猛牛酸酸乳也

矮人：侏儒没我高

亡灵术士：本人已死有事烧纸

侏儒：其实我一米八

侏儒：高过矮人是我的目标

矮人MM：减肥计划

侏儒：长大比姚明高

矮人猎人：我有枪也害怕；**他带的宠物**：我更害怕

亡灵：其实我是卧底

猎人：我要射了；**他带的宠物**：放心射吧

DOS，永远难以忘却的记忆（下）

网友 blacksky

3.工具，我永远不能离开你。

要评选DOS下的工具软件，Pctools 5.0，NDD，Arj无疑是它们中的佼佼者。Pctools 5.0这个只有100多k的程序，集成了简单界面，有着可跳过操作系统直接修改磁盘扇区和二进制编辑的高级功能，许多新手就是在它的训练下变为高手的。NDD（Norton Disk Doctor）是一个修复软盘的专家。当时软盘很贵，大家口袋中的钱又不多，各种拯救软盘的方法就“出世”了。什么debug法了，HD-copy法了，Format加换盘法了；更有甚者想出了把软盘中的磁片拆下调换一个面的方法，真可谓千奇百怪，无所不有，但NDD修复的成功率最高。有时，Copy的一个大文件，而该文件所在的几个扇区坏了，整个文件就无法使用。这时，NDD就派上用处了，它可把坏扇区中的数据移到没被使用过的好扇区里。NDD现在在我手中有时还发挥“余热”呢！Arj则代表了当时的压缩软件，谁没用过它来拷贝游戏和软件啊。大家用得最多的就是它的分卷压缩功能吧！

4.中文平台，没有圆你的梦。

由于DOS的历史局限，不能显示和输入中文，因此，各种中文平台应运而生。当时比较著名的有UCDOS，CCDOS，天汇，中国龙等；还有许多简单的或个人独立开发的中文平台，微软也出了中文DOS 6.2。中国人克服了直接硬件写屏和制表符识别等许多高难度技术，比后来微软的DOS 95还好。随着视窗软件的普及，所有DOS环境下的中文平台面临淘汰。不过，仍要感谢当初那些使用汇编和C编程的程序员，他们后来大部分成了软件公司的技术骨干。

OP：怎么怀古的帖子这么多？不过少说了一个，当初折腾这些玩意儿的人，有不少也成了电脑媒体的骨干哦。

为所欲为的年代

■晶合实验室 林晓

“‘这是最好的年代，这是最坏的年代’，‘这是为所欲为的年代。’”这话听着耳熟是不？前两句是狄更斯的，后一句却是我的。虽然和狄更斯站在一起怪不好意思的，但我想说明一下自己的感受，他老人家还不至于就此冒犯怪罪我吧。

“为所欲为”通常是一个贬义词，不过我这里没有任何贬义的意思——我实在找不到比这个词更简洁扼要地恰当说明这个时代的美好了——复杂一点的表述是“一切皆有可能，一切皆有可为”。一句话，你想干嘛就干嘛，只要别违反法律和道德准则，你就可着劲儿撒着欢地做你想做的事情吧，别再说什么“生不逢时”之类的鬼话了。

有这感受的时候，我正在单位附近的公园里听老年人大合唱。唱到欢情处，80多岁的老奶奶和60多岁的大妈跳起了新疆舞，白发煞是动人。附近，却是一群中学生在做Cosplay，像模像样地拿姿作态，唇红齿白地引人注目。老有老的乐，小有小的趣，一时间我颇怀念起键盘来。我的手只有在键盘上才能飞舞，我的思维只有通过键盘才能得到最快捷的体现，这不知道是该哭呢还是该算做我的特点。

“为所欲为”最集中的体现是《魔兽世界》。这几个月来，《魔兽世界》这4个字真把我的耳朵都磨出茧子来了。上Bus邻坐的人在讨论，进KFC邻桌的人在讨论；好不容易几个朋友聚会，寒暄近况后还是说的魔兽……一时间，我真是欲哭无泪。上天阿，你为什么让我出生在魔兽的时代！

不过，对于大多数玩家来说，有魔兽的时代是幸福的。绚丽的游戏画面，严谨的游戏规则，充满挑战的各种任务，还有性格各异的团队伙伴……100个人就有100个玩魔兽的理由。可是，你相信不，比较起男性玩家来，女性玩家更喜欢魔兽。按照这样的逻辑，我把一个魔兽玩偶送给一个MM做生日礼物。MM是《太阁立志传》的Fans，而且是唯美主义者，没理由抗拒魔兽的魅力。可没想到MM看见玩偶就皱眉，说“姐姐你送给我这么个丑家伙干什么？”得，生日礼物惹人不高兴那能叫生日礼物吗，赶紧说“那你把玩偶退给我，我再送你别的。”结果，那小妮子眼珠子转转说：“玩偶送同事MM吧，她喜欢魔兽，不过姐姐你还是要另给我买生日礼物！”

从目前玩家的“迷魔”状况来看，估计2005年后半年的网游排行榜上，这魔兽都将占据榜首。要是有瞧魔兽不顺眼的，也只好忍耐了。不过我们倒可以利用这段时间猜猜——哪个网游可取代魔兽？猜对了有奖。奖品嘛，就魔兽的玩偶如何？

“为所欲为”其实还是一种坚持的态度，不受舆论蛊惑，不被环境诱变，不选最好只选最爱。

《仙剑奇侠传》系列的Fans们正是这样一群人，10年不过弹指一瞬，仙剑还活灵活现地游走于记忆之中。一点火星就可触动这记忆盛放，酿出甘甜或者涩苦的蜜汁。《仙剑奇侠传》从一代到三代，还有外传，都是这触发的火星。就连《仙剑客栈》，也因为沾了“仙剑”两个字而受玩家青睐。爱归爱，对仙剑系列的品质，玩家心里还是明白的。就像仙剑的电视剧，喜欢它的很多人，压根就不把它和游戏扯到一起。

“为所欲为”的年代我们有了10岁就考上大学的孩子，也有玩开心就好的“超级女生”。更多的选择决定了更少的约束，更多的发挥。榜单选票上的几百款PC游戏，如同几百种不同的人生，都可以并存，都值得彼此尊重。

新闻里说有个残疾妇女想横渡英吉利海峡，还有个盲人要建立一个盲人社区。“为所欲为”需要理想主义的激情支持，那“可为”才独具光彩。

看我这篇榜评的人们，你的“为所欲为”在哪里呢？

编辑推荐游戏榜

推荐编辑 林晓

劲乐团： 让你的手指跟着键盘跳舞，得到享受的绝不仅仅是耳朵

实况足球： 烈日中，用电脑一样踢足球，还节省防晒费与冷饮钱

龙虎榜 我正在玩的游戏

网络游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	运营公司	名次升降
1. 魔兽世界	1387	暴雪	2004年	第九城市	○
2. 梦幻西游	812	网易	2003年	网易	↑
3. 泡泡堂	695	Nexon	2003年	上海盛大网络	↑
4. 剑侠情缘Online	680	西山居	2003年	金山公司	↓
5. 天堂II	647	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	○
6. 大话西游II	593	网易	2002年	网易	↑
7. 天骄2	542	目标在线	2005年	目标在线	↑
8. 仙境传说（RO）	501	Gravity	2003年	游戏新干线	↑
9. 魔力宝贝	477	艾尼克斯	2002年	网星史克威尔艾尼克斯	↓
10.奇迹（MU）	413	Webzen	2002年	第九城市	↑

单机游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	国内代理	名次升降	本刊评分
1.仙剑奇侠传	1018	大宇	1995年	品合时代	8.6	○
2.魔兽争霸III——冰封王座	973	BLIZZARD	2003年	奥美	8.5	↑
3.半条命——反恐精英	921	SIERRA	2001年	奥美	8.8	↑
4.仙剑奇侠传三	890	大宇	2003年	寰宇之星	7.8	↓
5.暗黑破坏神II——毁灭之王	854	BLIZZARD	2001年	奥美	8.9	↓
6.仙剑奇侠传三外传——问情篇	788	上海软星	2004年	寰宇之星	7.5	↑
7.新仙剑奇侠传	687	大宇	2001年	中青旅创先	7.3	↑
8.轩辕剑叁外传——天之痕	671	大宇	2000年	上海育碧	8.2	↓
9.星际争霸	628	BLIZZARD	1998年	奥美	9.2	↓
10.FIFA 2005	492	EA Sports	2004年	无	8.0	↑

网吧流行游戏排行榜

游戏名称	流行度
魔兽世界	
半条命——反恐精英	
魔兽争霸III——冰封王座	
泡泡堂	
天堂II	
冒险岛	
劲乐团	
大话西游	
传奇3	
QQ游戏	

本期“网吧流行游戏排行榜”调查的网吧有：

（100台电脑以下规模）郑州好时光网吧、郑州环宇网吧、成都天府网点地平线、成都天府网点超霸网络、成都同创网吧、成都力天在线网络；**（100～300台电脑之间规模）**广州瑞得在线东风店、广州网E时代、广州心怡网吧、西安高科网吧、西安名将网吧、西安黄顶顶网吧、北京网际无限上网服务公司、郑州宇风网吧、郑州东旭网吧、武汉升升网吧、上海华翼网吧、上海东方网点文化宫店、北京网府；**（301～600台电脑之间规模）**西安红树林网吧、武汉狮城网吧、上海东方网点金港店、西安小蚂蚁网络连锁鱼化寨分店。

每期的网络游戏与单机游戏排行榜票数为玩家信投、网投和手机投票票数的总和。**信投**选票见每期杂志中央的读者咨询卡。**网络投票**的网址为www.topten.com.cn。**手机投票**，移动用户发送至629903，联通用户发送至929903，投票代码见每期杂志中央的读者咨询卡。

UTalk
团体即时语音通讯工具软件
www.utalk.com.cn
我的战队对讲机
UTalk是一款主要针对网络游戏用户和局域网游戏用户而开发的团体即时语音通讯工具软件。
UTalk具有小巧、灵活、专业、全中文界面、上手简单等优点。UTalk能够在极端网络环境下提供清晰高质的语音服务，使你在游戏过程中畅享团体即时通讯功能，轻松打造你的游戏梦之队！
UTalk为用户提供服务器/客户端软件。通过服务器端软件，用户可以自由建立UTalk服务器并管理该服务器。而客户端软件除提供专业的语音功能外，也提供基本的好友管理、服务器管理、用户管理和文本聊天等常见重要功能。
sina 新浪UC

Jamster!

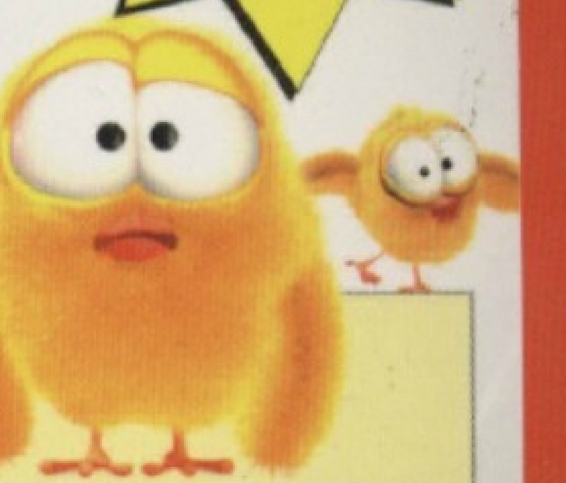
www.jamster.cn

Jamster!手机俱乐部

响你所想 铃动心灵

本周重磅之星

小鸡甜甜



斑斓手机铃声

	和弦铃声	MP3真音铃声
1）小鸡甜甜（原唱版）	MC181530	MC181540
2) 小鸡甜甜（口哨版）	MC181531	MC181541
3) 疯狂青蛙（原唱版）	MC181532	MC181542
4) 小恐龙佛利	MC181533	MC181543
5) 调皮波斯猫	MC181534	MC181544
6) 红粉小猪	MC181535	MC181545
7) 糟糕先生	MC181536	MC181546
8) 老鼠司马奇	MC181537	MC181547
9) Jamster! 锐舞	MC181538	MC181548
10) 滑板酷熊	MC181539	MC181549

小鸡甜甜特色专区

精美待机彩图

JG191520

JG191521

我很小
可是我很温柔！

特效铃声

	内容编号		内容编号
小鸡甜甜	MC181550	小星星，亮晶晶	MC181553
小鸡甜甜（混合版）	MC181551	甜甜舞曲	MC181554
甜甜的夏天	MC181552	小鸡摇滚乐	MC181555

无限手机动画

JG191522 JG191523

精美待机彩图

Snufflebears® All Rights Reserved. Provided by conVISUAL.

AD171566 AD171567 AD171568 AD171569 AD171570 AD171571 AD171572

AD171573 AD171574 AD171576 AD171577 AD171578 AD171579 AD171580 AD171581 AD171582 AD171583 AD171584

AD171586 AD171587 AD171588 AD171589 AD171590 AD171591 AD171592 AD171593 AD171595 AD171596 AD171597

AD171598 AD171599 AD1715100 AD1715101 AD1715102 AD1715103 AD1715104 AD1715105 AD1715106 AD1715107 AD1715108

彩图铃声下载方法

中国移动用户（支持GPRS手机）发送图片代码到

800202

例如要下载图片"小鸡甜甜"（"小鸡甜甜"图片代码为JG191520）

① 写短信 JG191520 ② 发送到 800202 ③ 下载成功！

无限手机动画

JG191524

JG191525 JG191526 JG191527 JG191528

*Jamster!手机俱乐部 4元/周 客服电话 010-82518478 京ICP证020206号 北京联丰通信技术有限公司 退定发送 0000到 8002

以上所有内容属瑞士Jamster International Sarl 版权所有，盗版必究。

邮发代号：82-726 零售价：¥6.80元 ISSN1007-0060 刊号